

NOWOŚĆ

Cena 4,90 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

PSX EXTREME

Nr 2/97
PAŹDZIERNIK

Teraz więcej stron !

Nieoficjalny magazyn użytkownika PlayStation

Przegląd
platformówki

Opisy
suikoden
warhammer
vandal hearts

Targi
ECTS'97
raport



Test Analogowego Pada Sony • Zdjęcia Rhony Mitra(Lara Croft) • Lista przebojów PSX

Street Fighter Plus Alpha • Syndicate Wars • Lost Vikings II
Command & Conquer • Tenka • Space Jam • i inne...



chcesz
wiedzieć
więcej ?

CZYTAJ

**PS
EXTREME**

Wydawca:
GRUPA
PSX**Adres redakcji:**40-172 Katowice, ul. Grabowa 3
tel. (0-32) 58 49 69, w. 22
(0-32) 59 66 11, w. 22
(0-32) 58 98 64, w. 22
fax (0-32) 59 72 85**Redaktor naczelny:**Wojciech Oczko
tel. kom. (0-601) 44 03 01**Współpracują:**Edgar Chrola
Piotr Figlerowicz
Sławomir Giergielewicz
Grzegorz Juraszek
Michał Kawka
Norbert Konieczny
Robert Rzućdo
Tomasz Staroń
Maciej Żmuda-Adamski**Oprawa graficzna:**Andrzej Błaszczyk
Wojciech Borczyk**Skład, łamanie****i przygotowanie do druku:**ABICOM - Andrzej Błaszczyk
tel. (032) 2540 970**Dział reklamy:**

Sebastian Kajdan

Konto bankowe:Bank Śląski VII o/Katowice
10501214-2200655245**Kolportaż:**Compact Studio - Tadeusz Oczko
40-145 Katowice
ul. Józefowska 114/67
tel. (032) 206 27 68
tel. kom. (0-601) 51 83 22

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Screenshots zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Tak, wakacje się skończyły, uczniowie wrócili do szkół, rodzice do pracy a bezrobotni zostali w domu czekając na zasiłek. Może gdyby mieli konsole to by się im lepiej czas spędzało, a tak muszą oglądać przedwyborczą jatkę, która odbywa się w telewizji. No ale cóż, ważne że twórcy gier nie zaprzestali prac i znów zaleją nas masą wspaniałych gier. Zresztą możecie poczytać o tym sami w dziale aktualności. Znajdziecie tam także relacje z ECTS, czyli największych europejskich targów gier komputerowych.

Wysłannicy redakcji byli tam i przywieźli wiele ciekawych informacji i bezpośrednich kontaktów z firmami komputerowymi, dzięki którym będziemy mogli podawać najnowsze i rzetelne wiadomości z tzw. „pierwszej ręki”.

Zamieszczamy również masę nowych recenzji, dokończenie opisu Suikoden'a z poprzedniego numeru i publikujemy pierwszą część opisu do Vandal Hearts. Znajdziecie również poradnik do jednej z najlepszych strategii na PSX'a czyli Warhammer'a. Myślę, że grania starczy Wam aż do następnego numeru, który powinien się pojawić około 15 listopada. Znajdziecie w nim kolejne recenzje i opisy najnowszych gier. Tak przy okazji - napiszcie jakie opisy chcielibyście zobaczyć na łamach PSX Extreme i czy podoba wam się forma zamieszczonych już opisów. Jednocześnie chcielibyśmy się dowiedzieć o waszych odczuciach co do magazynu, co moglibyśmy jeszcze zmienić lub dodać.

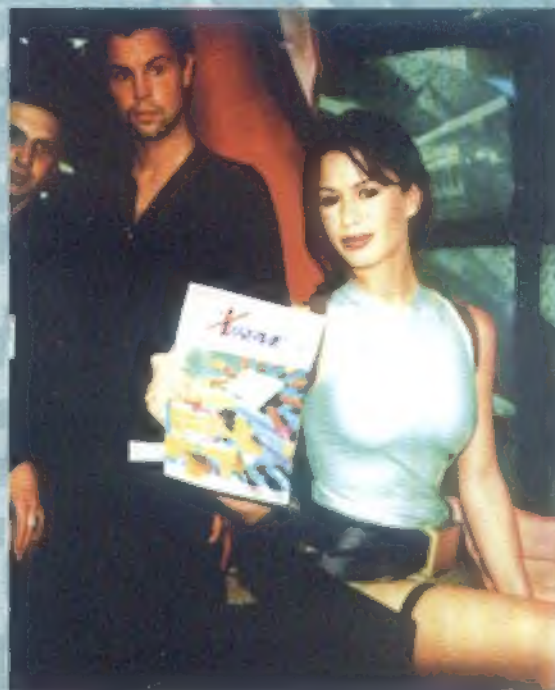
Jak pewnie zauważyliście (lub za chwilę zauważycie) zmieniliśmy szatę graficzną magazynu oraz dodaliśmy cztery strony. Myślimy, że PSX Extreme będzie lepszy, bardziej czytelny i przyjaźniejszy dla czytelnika. Zamieszczamy również pierwsze notowania PSX'owej listy przebojów.

Na zakończenie chciałbym przeprosić za kłopoty techniczne związane z pierwszym numerem. Nasze wydawnictwo nawiązało współpracę z nową drukarnią, a efekty powinny być widoczne już od tego numeru.

Na tym kończę, życząc udanego giercowania i...

...niech KONSOLA BĘDZIE Z WAMI! Do zobaczenia za miesiąc.

Redaktor Naczelny



od redakcji

Wstępniak..... str.3

aktualności

Aktualności str. 5

Targi ECTS '97 str. 7

przegląd

Platformówki str. 10

w przygotowaniu

Resident Evil II / Resident Evil D. Cut str. 13

recenzje

Command & Conquer..... str. 22

Dragon Heart str. 27

Lost Vikings II str. 18

Ray Storm str. 19

Space Jam..... str. 26

Street Fighter Ex Plus Alpha str. 14

Syndicate Wars..... str. 16

Ten Pin Valley..... str. 26

Tenka str. 24

Thunder Trucks Rally str. 20

War Gods..... str. 27

tips & tricks

Tips & Tricks..... str. 28

opisy

Suikoden str. 32

Warhammer str. 30

Vandal Hearts..... str. 36

inne

Test Analogowego Pada Sony..... str. 40

Listy czytelników str. 41

Lista przebojów str. 42

CO NOWEGO?

Witam ponownie!

Moi drodzy, działo się ostatnio, oj dużo się działo! Jeszcze nie zapoznaliśmy się do końca z wszystkimi nowościami z tegorocznych targów E3, a już mamy za sobą kolejną, tym razem europejską imprezę, czyli ECTS. Dokładniejsze sprawozdanie z tych targów znajdziecie już w tym numerze, ja natomiast postaram się przedstawić Wam kolejną dawkę informacji o nadciągających tytułach zarówno tych europejskich, jak i zza oceanów. Na końcu tego artykułu znajdziecie również obiecywaną w poprzednim numerze listę tych 100 wybranych, najciekawszych gier, które powinny ukazać się na rynku do końca tego roku. Zapraszam więc do lektury.

Wszystkie znają na niebie i na ziemi wskazują, że nadchodzący okres będzie rajem dla użytkowników PlayStation na całym świecie. Z wielkiego worka zapowiedzi zaczęły wysypywać się już pierwsze rodzyinki, a mogę Wam obiecać, że z biegiem czasu będą sypać się coraz obficie. Zaczynamy dzisiaj wyjątkowo strategicznie, bo oto wreszcie możemy sobie pograć w znany pecetowy szlagier, jakim był na pewno WARCRAFT II. Wersja na PlayStation niczym nie ustępuje swemu pierwowzorowi i sprawi nieukrywaną radość wszystkim miłośnikom strategii. Już niedługo ukaze się także trzecia część znanej gry POPULOUS, gdzie wcielając się w rolę jednego z bogów, otrzymujemy władzę nad ludźmi i przyrodą. Być może przekonamy się wtedy, że żywot boga wcale nie musi być łatwy i przyjemny. Podobnie jak w grze COMMAND & CONQUER: RED ALERT, której chyba nie muszę nikomu przedstawiać. Na targach ECTS miałem przyjemność potestować sobie beta wersję tej gry i przyznam, że jestem pod wrażeniem. Gra chodzi bardzo płynnie i szybko, w pełni obsługuje myszkę i pozwala na grę dwóch graczy przez kabel link. Pełna wersja RED ALERT powinna ukazać się na rynku już w listopadzie tego roku.

Stosunkowo nowym gatunkiem gier, które cieszą się obecnie niesłychaną wprost popularnością są trójwymiarowe platformówki i wszelakie od nich pochodne zręcznościówki. CRASH BANDICOOT i PANDEMONIUM były pionierami w tej dziedzinie gier (kontynuacje tych gier powinny ukazać się na rynku już w najbliższym czasie), a obecnie powstaje ich coraz więcej i są na prawdę coraz lepsze.

Chyba jednym z najbardziej oczekiwanych tytułów tego typu (oprócz wyżej wymienionych) jest CROC: LEGEND OF THE GOBBOS, który właśnie w tym momencie powinien ukazać się na rynku. To, co odróżnia tę grę od innych, to bardzo ładna, kolorowa

grafika oraz pełny wymiar 3D, to znaczy że możemy poruszać się naszym krokodykiem (główny bohater gry) w dowolnym kierunku. Gra w pełni wykorzystuje walory nowego pada analogowego SONY (jego test już w tym numerze), a przy okazji nie jest zbyt łatwa, więc nie ma obawy, że skończymy ją w jeden wieczór.

Kolejną pozycją tego typu jest GEX: ENTER THE GECKO, czyli kontynuacja dwu-wymiarowej platformówki znanej już starszym graczom PlayStation. Gra ta może jednak troszeczkę stracić (lub zyskać) na swojej popularności za sprawą mrocznej atmosfery, która towarzyszyła nam również w pierwszej części. Stare domostwa, gromady duchów i biegających zombi - to wszystko czeka na nas w kontynuacji gry GEX.

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK to platformówka znajdująca się już na półkach sklepowych mniej więcej od momentu premiery filmu ZAGNIENIE ŚWIAT w Polsce. Tym razem nie mamy już takiej swobody ruchu jak w grach CROC czy GEX, sterowanie przypomina nam raczej to z PANDEMONIUM, z tym że czasami mamy do wyboru więcej niż jedną drogę. Zaczynamy grę małym dinozaurem, który rośnie z etapu na etap, aby przybrać na końcu monstrualne rozmiary. Platformówek czekających na swoją premierę jest o wiele więcej, wspomnę choćby o takich tytułach, jak: RASCAL, JERSEY DEVIL, PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE, EARTH-WORM JIM 3D, PAC-MAN GHOST ZONE, ROSCO McQUEEN, CAPTAIN BLASTO czy KLONQA, napiszę o nich jednak więcej w momencie, kiedy właśnie będą wchodziły na rynek, na co nie powinniśmy jednak zbyt długo czekać, gdyż święta tuż-tuż, a „dzieci” nie mają już w co grać...

Przed świętami powinna ukazać się również kolejna część gry MORTAL KOMBAT. Nie będzie to jednak jeszcze MK4, w którego możemy już sobie

pograć w wersji ARCADE, ale przygodowo-platformowa gra MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO. Pseudo trójwymiarowa grafika robi niesamowite wrażenie (dwu-wymiarowe postacie wzięto z poprzednich części gry), a sama gra cechuje się bardzo dużą grywalnością, szczególnie dla fanów serii Mortal Kombat. Będąc przy kontynuacjach, to jest już dostępna na rynku druga część gry COOL BOARDSERS, a już niedługo ukaze się także JET MOTO 2 (JET RIDER 2 w Europie) oraz TEST DRIVE 4 (zdecydowanie lepszy od swego poprzednika, TEST DRIVE: OFF-ROAD). Na swoją premierę czeka także druga część gry SOVIET STRIKE, czyli NUCLEAR STRIKE, a także uważana za jedną z najlepszych przygodówek na PC gra BROKEN SWORD 2. W oczekiwaniu na premiery tych gier rozkoszować się już za to możemy niedawno wydaną grą AGENT ARMSTRONG, na którą osobiście czekałem już od dawna. Jest to typowa strzelaninka w całkiem nowym wydaniu. Bardzo dobrze dodane bowiem w tej grze element trójwymiarowości, zdecydowanie podnoszący jej grywalność. W pełni trójwymiarowa jest za to nowa bijatyka firmy EIDOS, FIGHTING FORCE, której premiera przewidziana jest na listopad tego roku. Ta gra na pewno zostanie szlagierem, przekonałem się o tym grając w wersji beta gry na targach ECTS. No właśnie, z targów ECTS pochodzą też zapowiedzi wydania dwu kolejnych serii gier sportowych firm GREMLIN i ELECTRONIC ARTS. Ta pierwsza proponuje nam kolejne tytuły z serii ACTUA, czyli: ACTUA GOLF 2, ACTUA ICE HOCKEY, ACTUA SOCCER 2, ACTUA TENNIS oraz PREMIER NANAGER 98, w którym do naszej dyspozycji zostaną oddane 92 kluby Ligi Angielskiej (składy z sezonu 1997/98), a dodatkowym atutem będzie wykorzystanie engine z ACTUA SOCCER 2 do oglądania rozgrywanych meczy. ELECTRONIC ARTS odpowiada na to równie potężnymi tytułami: PGA TOUR 98 (GOLF), NHL 98 (HOCKEJ), FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 oraz dodatkowo NBA LIVE 98. Zobaczymy co z tej walki wyniknie, z tego co widziałem na ECTS to będzie ona bardzo wyrównana, gdyż wszystkie te gry prezentują bardzo wysoki poziom.

Także PSYGNOSIS oferuje nam kolejną grę sportową, a mianowicie POWER SOCCER 2, czyli kolejną piłkę nożną, na pewno lepszą od swojej poprzedniczki, ale czy uda jej się pokonać najlepszy do tej pory ISS PRO, zobaczymy.

Do opisanie zostało jeszcze bardzo,

bardzo dużo gier, musi mi jednak zostać trochę miejsca na obiecanej liście zapowiedzi na sezon zimowy 97/98, więc zmuszony już jestem skończyć tę długą wyliczankę nowych gier. Jak sami widzicie, będzie w czym przebieierać na święta, toteż mam nadzieję że te moje krótkie opisyki pomogą Wam troszeczkę polapać się w gąszczu wychodzących nowości na SONY PlayStation. Takich ilości gier mogą nam tylko zazdrościć użytkownicy NIENTENDO 64 czy SEGI SATURN, gdyż liczba gier wydawanych ostatnio na PlayStation powoli zaczyna dorównywać już ilości wydawanych gier na PC, z czego możemy się tylko cieszyć, gdyż większa konkurencja oznacza lepsze produkty i... niższe ceny! Do zobaczenia za miesiąc.

NORBY


ROSCOE MCQUEEN



HERCULES



NHL 98



BROKEN SWORD 2

100 NAJCIKAWSZYCH GIER CZEKAJĄCYCH NA SWOJĄ PREMIERĘ JESZCZE W TYM ROKU

NR. TYTUŁ	WYDAWCA	POCHODZENIE	NR. TYTUŁ	WYDAWCA	POCHODZENIE
1. ACTUA GOLF 2	GREMLIN	EUROPA	51. MASS DESTRUCTION	ASC GAMES	USA
2. ACTUA ICE HOCKEY	GREMLIN	EUROPA	52. MAXIMUM FORCE	MIDWAY	USA
3. ACTUA SOCCER 2	GREMLIN	EUROPA	53. MDK	SHINY ENTERTAINMENT	USA
4. ACTUA TENNIS	GREMLIN	EUROPA	54. MEDIEVIL	SONY	USA
5. AGENT ARMSTRONG	VIRGIN	EUROPA	55. MLB'98	SONY	USA
6. ALIENS VS PREDATOR	FOX INTERACTIVE	USA	56. MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	MIDWAY	USA
7. APOCALYPSE	ACTIVISION	USA	57. MOTO RACER	ELECTRONIC ARTS	USA
8. ARMORED CORE	SONY	JAPONIA	58. N2O	GREMLIN	EUROPA
9. AUTO DESTRUCT	ELECTRONIC ARTS	USA	59. NASCAR 98	PSYGNOSIS	USA
10. BATMAN AND ROBIN	ACCLAIM	USA	60. NBA HANG TIME	MIDWAY	USA
11. BROKEN SWORD 2	SONY	EUROPA	61. NBA IN THE ZONE 98	KONAMI	USA
12. BUG RAIDER	GT INTERACTIVE	USA	62. NBA LIVE 98	ELECTRONIC ARTS	USA
13. BUGGY	GREMLIN	EUROPA	63. NHL 98	ELECTRONIC ARTS	USA
14. CAPTAIN BLASTO	SONY	USA	64. NIGHTMARE CREATURES	ACTIVISION	USA
15. COLONY WARS	PSYGNOSIS	USA	65. NINJA	EIDOS	USA
16. COMMAND & CONQUER: RED ALERT	WESTWOOD STUDIOS	EUROPA	66. NUCLEAR STRIKE	ELECTRONIC ARTS	USA
17. COOL BOARDERS 2	SONY	USA	67. ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	GT INTERACTIVE	USA
18. COURIER CRISIS	BMG INTERACTIVE	USA	68. ONE	ASC GAMES	USA
19. CRASH BANDICOOT 2	SONY	USA	69. OVERBOARD	PSYGNOSIS	USA
20. CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	FOX INTERACTIVE	USA	70. PAC-MAN GHOST ZONE	NAMCO	JAPONIA
21. DEATHTRAP DUNGEON	EIDOS	USA	71. PANDEMONIUM 2	CRYSTAL DYNAMICS	USA
22. DEPTH	SONY	JAPONIA	72. PARAPPA THE RAPPER	SONY	JAPONIA
23. DISCWORLD 2	PSYGNOSIS	EUROPA	73. PGA TOUR 98	ELECTRONIC ARTS	USA
24. DRAGON BALL GT	BANDAI	JAPONIA	74. PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE	ACTIVISION	USA
25. DUKE NUKEM 3D	GT INTERACTIVE	USA	75. POINT BLANK	NAMCO	JAPONIA
26. DUNGEON KEEPER	ELECTRONIC ARTS	USA	76. POPULOUS 3	BULFROG	EUROPA
27. FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98	ELECTRONIC ARTS	USA	77. POWER SOCCER 98	PSYGNOSIS	EUROPA
28. FIGHTING FORCE	EIDOS	USA	78. PREMIER MANAGER 98	GREMLIN	EUROPA
29. FINAL FANTASY TACTICS	SQUARESOFT	JAPONIA	79. PSYBADEK	PSYGNOSIS	USA
30. FINAL FANTASY VII	SQUARESOFT	JAPONIA	80. RAMPAGE	MIDWAY	USA
31. FORMULA KARTS SPECIAL EDITION	TELSTAR	EUROPA	81. RAPID RACER	SONY	USA
32. FORMULA ONE'97	PSYGNOSIS	EUROPA	82. RASCAL	PSYGNOSIS	USA
33. FORSAKEN	ACCLAIM	USA	83. REBEL MOON RISING	GT INTERACTIVE	USA
34. G-POLICE	PSYGNOSIS	USA	84. RED ASPHALT	INTERPLAY	USA
35. GEX: ENTER THE GECKO	CRYSTAL DYNAMICS	USA	85. RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT	CAPCOM	JAPONIA
36. GRAN TURISMO	SONY	JAPONIA	86. RETURN FIRE 2	MGM INTERACTIVE	USA
37. GROUND TOUR RACING'98	ACTIVISION	USA	87. ROSCOE MCQUEEN	SONY	USA
38. HARDCORE 2	ASC GAMES	USA	88. SAGA FRONTIER	SQUARESOFT	JAPONIA
39. JERSEY DEVIL	MALOFILM INTERACTIVE	USA	89. SHADOW MASTER	PSYGNOSIS	USA
40. JET RIDER 2 (JET MOTO 2)	SONY	USA	90. SPAWN: THE ETERNAL	SONY	USA
41. JUDGE DREDD	GREMLIN	EUROPA	91. STAR WARS: MASTER OF THE KASI	LUCAS ARTS	USA
42. KILL WHEEL	TBA	USA	92. STEEL REIGN	SONY	USA
43. KLONOA	NAMCO	JAPONIA	93. TEST DRIVE 4	ACCOLADE	USA
44. KOWLOON'S GATE	SONY	USA	94. THE FIFTH ELEMENT	KALISTO	EUROPA
45. KURUSHI (INTELLIGENT OUBE)	SONY	JAPONIA	95. TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	CODEMASTERS	EUROPA
46. LUCKY LUKE	INFOGRAMES	EUROPA	96. TOMB RAIDER 2	EIDOS	USA
47. MACE	MIDWAY	USA	97. TREASURES OF THE DEEP	NAMCO	JAPONIA
48. MADDEN 98	ELECTRONIC ARTS	USA	98. WARHAMMER 2: DARK OMEN	MINDSCAPE	EUROPA
49. MAGIC: THE GATHERING	ACCLAIM	USA	99. WILD 9'S	INTERPLAY	USA
50. MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	USA	100. Z	SONY	USA

RELACJA Z TARGÓW ECTS

W dniach 7-9 września roku 1997 w londyńskiej Olimpia Hall odbyły się największe europejskie targi gier komputerowych - ECTS (European Computer Trade Show). Wrażeń było co niemiara i trudno będzie nam opisać to, co tam się działo... trzy dni niezapomnianych przeżyć.

W dwóch ogromnych halach zgromadzili się wszyscy „wielcy” światowego przemysłu gier (i nie tylko), byli to między innymi Eidos, Electronics Arts, Virgin, Psygnosis, Activision, Konami, Acclaim. Większość z firm starała się zaprezentować swoje produkty w jak najlepszy sposób. Po halach „włóczyły się” więc maskotki z gier, panienki, potworki itd. Przykładem może być super Worm wydający przeróżne dźwięki, rozrzucający cukierki i wypychający się w największe tłumy

ludzi utrudniając wszystkim życie. Inną ciekawą maskotką był diabeł na stoisku Activision. Stał on nieruchomo udając posąg, lecz gdy ktoś przechodził w zasięgu jego ręki łapał go za włosy lub szturchał w sposób, który wzbudzał przerażenie. Paniemek było bardzo dużo (warto zaznaczyć, że były one bardzo starannie „wybrane”), jedne wyglądały jak

zombie a inne przebrane były za piłkarzy i narciarzy. Imponująco wyglądało stanowisko Virgin Interactive. Było to coś w rodzaju gumowego kokonu, gdzie było okropnie gorąco, a jesz-

cze gorętszą atmosferę sprawiała panienka bez pewnych części górnej garderoby (!!!) - tak właśnie. To działo się w pierwszej hali, nad którą znajdowała się kolejna. Było tam również wiele firm, lecz przodowała GT Interactive ze swoją

psx'ową konwersją wielkiego PeCetowego hitu - a mianowicie DUKE NUKEM 3D. Na piętrze gościła również firma Gremlin ze swoją kolekcją gier sportowych i nowym produktem na podstawie filmu Men in Black. Gra zapowiada się całkiem ciekawie, zresztą podobna jest do Resident's. Na targach można było spotkać także inne firmy, które nie zajmowały się produkcją gier np. Intel, Creative Labs czy Toshiba co udowadnia, że wiele firm widzi w rynku gier nie lada pieniądze.

Wieczorem pierwszego dnia odbył się bankiet połączone z rozdaniem nagród za tegoroczne osiągnięcia. Całość prowadził, znany z MTV prezenter - Ray Cokes. Ban-

kiet osobiście odwiedziły, na zaproszenie Sony, koleżanki ze Spice Girls. Oto kilka pierwszych miejsc: Najlepszą kon-



solą została.... Nintendo 64 (suxo), najlepszą grą na konsolę - Mario 64 (suxo), a reszta wygląda już ciekawiej; najlepszy wydawca - Eidos, najlepszą grą wschodniej Europy został Tomb Raider, pozostałe nagrody dotyczą PeCeta.

Najokazalej prezentowała się oczywiście ekspozycja firmy Sony, która to posiadała własny mini pawilon, w którym atmosfera i wystrój wnętrza znacznie wyróżniały się od pozostałych wystawców. Cztery zawieszane na suficie ekrany, na których bez przerwy odbywały się prezentacje najnowszych gier oraz wspaniały dźwięk w systemie Dolby Pro Logic to było to co ściągało tam tłumy. Firma Sony udostępniła wiele konsol PlayStation do użytku publicznego. Konsole te były wyposażone w płytkę demo sezonu zima 97 (m.in. Crash Bandicoot 2, Broken Sword 2, Parappa the Rapper i wiele innych) oraz w inne zapowiadane prawie ukończone gierki, które zapewne w niedalekiej przyszłości staną się hitami. Mowa tu m.in. o takich tytułach jak Nightmare Creatures, Colony Wars, Rapid Racer, Ghost In The Shell oraz długo oczekiwany tytułami jak Tomb Raider 2, Tekken 3 i Final Fantasy 7. Oczywiście redakcja nasza otrzymała wiele materiałów związanych z aktualnymi produkcjami, więc już niedługo będziecie mogli coś niecoś z nich wygrać (np. głosując na liście przebojów). Pozwoli to nam również poprawić zawartość merytoryczną PSX Extreme.

Jednak najtłumniej odwiedzane stoisko należało do firmy Eidos. Pewnie zadajecie sobie pytanie czy Tomb Raider 2 jest aż tak dobry? czy może wydadzą coś lepszego. Być może będą to Fighting Force czy Deathtrap Dungeon? Tak, te gry z pewnością zasłużyły na odwiedzenie stoiska Eidos, ale dlaczego wokół było zebranych tylu mężczyzn? Spójrzcie na te dziewczyny - żywe, skąpo ubrane, ładne, zgrabne, wesole, rozmowne - to było uderzenie poniżej pasa. Wszyscy obecni zwracali



większą uwagę na nie niż na właściwą ekspozycję. Można było sobie z nimi pstrykać fotki, dziewczyny nie odmawiały, wręcz przeciwnie same wiedziały jaką pozycję wybrać, gdzie Cię złapać (no bez przesady - gdzie Cię objąć - o to nam chodziło). Chętnie także przechodziły do konwersacji. Jednak drugiego dnia targów o godzinie czternastej nastąpił punkt kulminacyjny gdyż pojawiła się... tak we własnej osobie Lara Croft (Rhona Mitra). Prawdziwa i jedyna na świecie. Tłum oszalał, flesze oslepiły ze wszystkich stron, wrzaski,



piski, pojękiwania, westchnienia, płacz i tym podobne reakcje towarzyszyły temu wydarzeniu. Na koncercie Jacksona milionowe tłumy nie potrafią tak oszalamiająco reagować widząc swego idola. Z Larą zrobiliśmy sobie zdjęcia, wepchnęliśmy jej w ręczki naszą

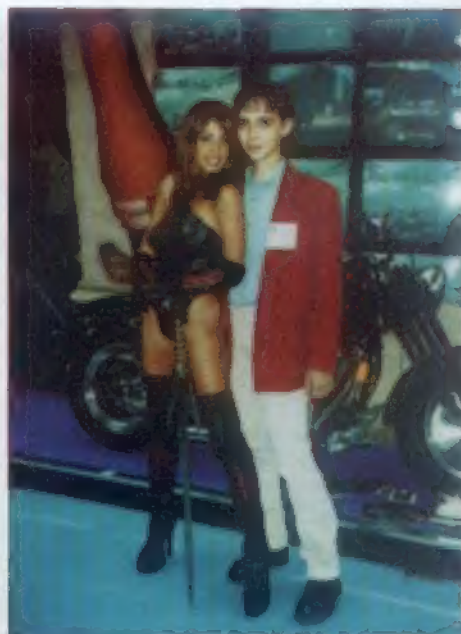
gazetę, a po krótkiej konwersacji pozostała tylko iza w oku, szybko bijące serce... no i bezcenne zdjęcia.

W produkcję gier zaangażował się także multimedialny oddział francuskiej telewizji Canal+, który rzucił nas tytułami już w czerwcu przyszłego roku.

Trudno opisać więcej, gdyż zajęło by to całą gazetę. Pooglądajcie screeny, poczytajcie aktualności i kupujcie kolejne numery PSX Extreme, gdzie znajdziecie wiele informacji dotyczących najnowszych produkcji.

**Po ECTS'ie biegali, zbierali informacje, grali...
Aja, Piotrek i Szufelka.**





październik 1997

Konkurs Fox Interactive i PSX Extreme

Zasady konkursu są bardzo proste.
Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

KTO JEST NAJWIĘKSZYM WROGIEM CROC'A?



Termin nadsyłania odpowiedzi upływa z dniem
20.11.1997r.
Decyduje data stampa pocztowego.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi zostanie rozlosowana
Główna nagroda: Oficjalny Plecak Croc'a
wraz z grą Croc: Legend of the Gobbos
oraz 10 oficjalnych T-shirtów Croc'a

Croc

LEGEND OF THE GOBBOS

PLATFORMÓWKI

Platformówki to z założenia gry dla najmłodszych. Jak jednak pokazuje praktyka, po ten rodzaj gier sięgają również starsi wyjadacze. Co jest tego powodem? Niejednokrotnie uwagę graczy zwraca znakomita oprawa sudiowizualna, a przy tym wysoka dawka grywalności. Jednakże to, iż gra przeznaczona jest dla dzieci nie musi wcale oznaczać, że da się ją ukończyć w jeden wieczór. Platformówki wymagają od nas często całkiem sporych zdolności manulanych oraz dużej pomysłowości.

Ten mały przewodnik pomoże Wam zapoznać się z czołowymi przedstawicielami tego gatunku na naszej konsoli. Dalej będziecie mogli przeczytać recenzje dwóch nowiutkich platformówek, które mogą wprowadzić na rynek sporo zamieszania. Mowa tu o grze Hercules ze stajni Disney'a, oraz o 32-bitowej wersji Castlevanii (prosto od Konami).

RAYMAN

To, co pierwsze rzuca się tutaj w oczy to przebogata w kolory grafika, pełny True Color widać już na pierwszy rzut oka. Jeżeli dodamy do tego bardzo dobrą oprawę dźwiękową, to możemy już chyba mówić o audiowizualnej uczcie. Zasada gry jest stara jak świat - idź w prawo i zbieraj pieniążki, a dostaniesz bonus. Oprócz tego mamy jeszcze do wypełnienia określone zadanie, ale nie będę tu zdradzał wszystkich tajemnic gry, która mimo że nie należy do najnowszych, jest na pewno godna polecenia.

Za:

Piękny wygląd poparty solidną dawką grywalności; dość długi czas zabawy

Przeciw:

Jak na grę dla maluchów momentami trochę za trudna

GEX

Bohaterem tej gry jest wesoły jaszczur o imieniu Gex. Dobrym pomysłem autorów okazało się zwiększenie zakresu ruchów postaci poprzez dodanie możliwości łażenia po ścianach. Zawocowało to nowymi rodzajami przeszkód oraz nietypowymi sposobami ich pokonywania. Ten charakteryzujący się sporą grywalnością produkt szybko znalazł się w czołówce PSX'owych platformówek.

Za:

Świetny wygląd oraz poruszanie się GEX'a

Przeciw:

Mało kolorowe, przypominające te ze średnich produkcji na Amigę, tła

WILD ADVENTURES OF MICKEY MOUSE

Jedyny dotychczas produkt Disney'a (poza najnowszym Hercules'em - patrz dalej) dostępny na naszą konsolę. Jak większość opartych na kreskówkach gier, Mickey Mouse charakteryzuje się solidnym wykonaniem od strony graficznej i dźwiękowej. Technicznie więc nie można grze zbyt wiele zarzucić. Jednak w moim odczuciu nie zadbane tutaj do końca o sferę grywalnościową. Oczywiście, dla każdego miłośnika zabawianej myszki jest to pozycja obowiązkowa, pozostałym zalecam poważne przemyślenie tego zakupu.



Crash Bandicoot

Za:

Główny bohater

Przeciw:

Pograć kilka godzin, odłożyć na półkę i zapomnieć



Crash Bandicoot

CRASH BANDICOOT

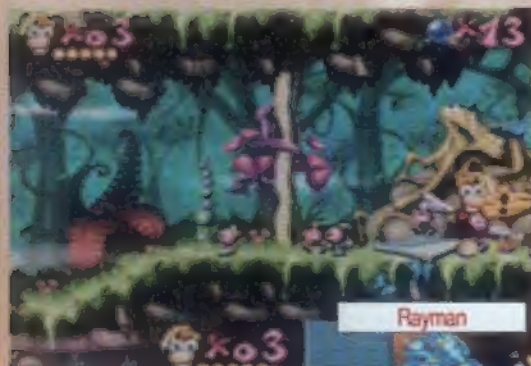
Chyba mało kto nie słyszał o tym tytule. Crash z miejsca podbił serca wielu milionów graczy na całym świecie. Mało jest takich platformówek, które zaskakują nowymi pomysłami od początku do końca. Jazda na dziku, ucieczka przed ogromną kulą (motyw z Indiana Jones) czy odprawianie z kwitkiem kolejnych bossów, to tylko niektóre z czekających na gracza atrakcji. Poziom trudności wzrasta stopniowo - od pierwszych, bardzo łatwych planów, do tych ostatnich, gdzie trzeba dokonywać cudów zręczności. No, może trochę przesadziłem, prawda jest jednak taka, że aby grę ukończyć, z pewnością nie wystarczy tylko jeden wieczór.

Za:

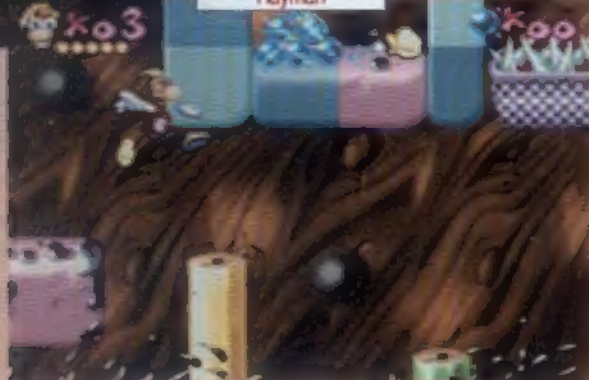
Przezabawny bohater; perfekcyjna, dopieszczona na maksa oprawa graficzna; ogromna grywalność

Przeciw:

Mimo wszystko brak mi tu takiej swobody jak w Mario 64

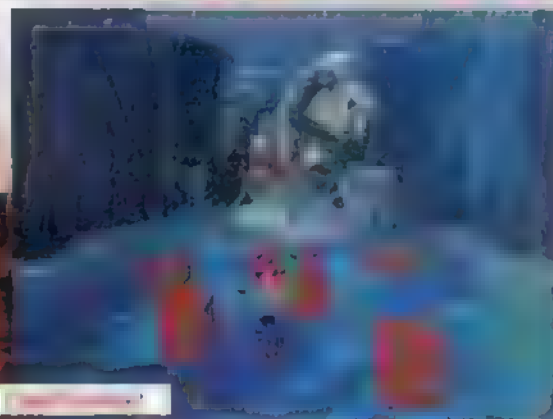
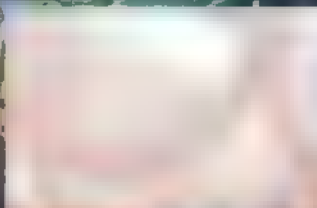


Rayman



PANDEMONIUM

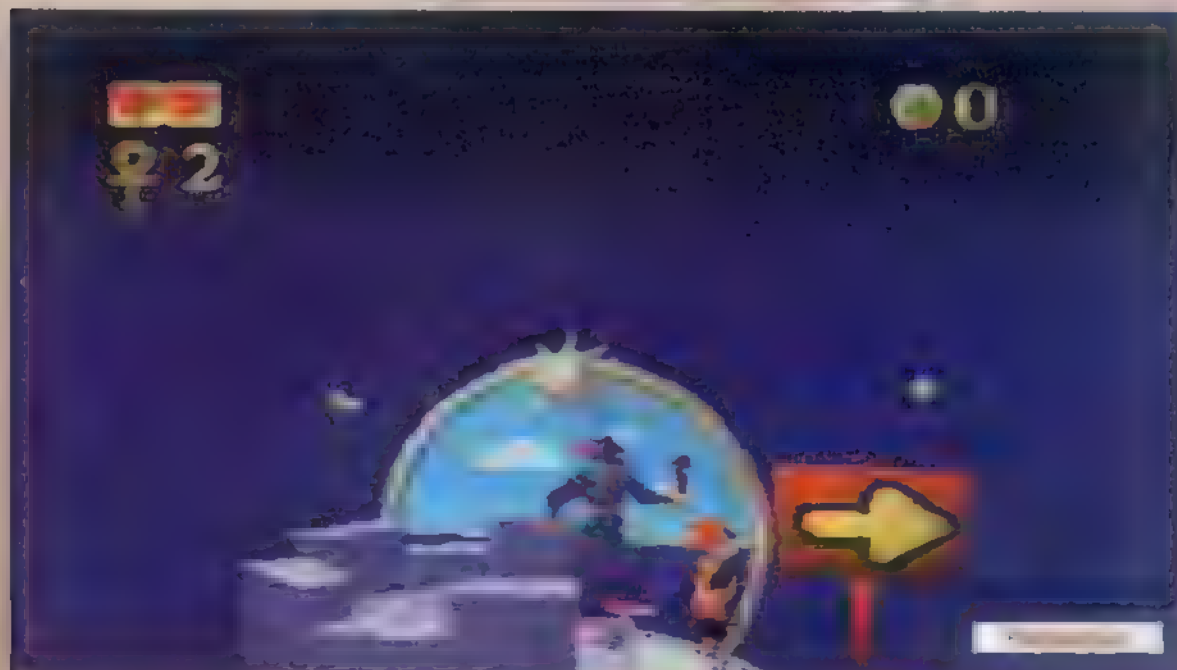
Praktycznie jedyną produkcją mogącą zagrozić dominującej pozycji Crasha. Mamy tu właściwie doczytnie z typową platformówką 2D - idź w prawo, poskacz trochę, postrzelaj do potworków itd. Jednak to co zadedykowało o olbrzymim sukcesie gry, to przestrzenne ruchy kamery stwarzające wrażenie pełnej trójwymiarowości. Efekt ten jest wprost niewiarygodny. Bo z tym wszystkim porusza się tak płynnie i nie ma tu mowy o choćby najcięższych przeszkodach bohatera, z którymi każdy ma swoje wady i zalety. Zmieniając postać możemy na początku każdego nowego etapu. Pytacie o grywalność? Kiedy do tałem Pandemonium w swoje ręce przez tydzień nie



Podobnie do Crasha

Pandemonium to jest platformówka 2D, ale z efektami 3D. W grze możemy wybrać postać z różnych zwierząt (zab, smok...) co jeszcze bardziej ułatwia nam zabawę. Pandemonium to jest tylko pseudo-3D.

Piotrek



ES PLATFORMÓWKI

④

④



RESIDENT EVIL Directors Cut

[illegible]

W tym momencie przeszedłmy do jednego z najlepszych (o ile nie najlepszej) gier na PlayStation. To powinien być ten, który od tej chwili nie należy wyłączać z kolekcji. Begonia. Myślę, że jest to najlepszy przykład Resident Evil, który straszny, krwawy i brutalny. Prawie jak film. W tym czasie Resident Evil był już w pełni rozwinięty. W tym czasie Resident Evil był już w pełni rozwinięty. W tym czasie Resident Evil był już w pełni rozwinięty.

roszkę muzykę. W "normalnej" wersji

my w posiadanie pewnego klucza

fazali kłód chcieli przebiec po raz dru-

Chris dostępny o wiele wcześniej.

wid nowe wydanie i na nowo przyku-

RESIDENT EVIL II

Resident Evil – gra historyczna, która pobiła wiele rekordów. I chociaż w wersji europejskiej i amerykańskiej była cenzurowana przez nie-hublerską instancję (spróbujcie zagrać w Bio Hazard, czyli japońską wersję gry), miesiącami później pierwsze nagrań na filmie przeobraziło. Pierwsze animacje z drugiej części gry firma Capcom przedstawiła na początku roku w Tokyo na targach PlayStation Expo. Młodzi też zapowiedzieli, że gra ukazać się w kwietniu 1998 roku. Ale niestety, na początku kwietnia przesunięto ten termin na koniec czerwca. Powodem było kilka problemów. Jednym z nich było to, że gra nie zmieściła się na jedną kasetę. Wtedy kiedy zdecydowano się dokonać jeszcze jednej płyty, okazało się, że gra będzie jeszcze bardziej uciążliwa. Produkcję wstrzymało kilka tygodni, po którym się porzuciło budowę wielu nowych budowli oraz wprowadzanych wyników. Jedną z przyczyn było to, że gry miały być dużo lepsze niż poprzednie. W końcu gra ukazała się dopiero o drugiej części, w której po prostu obcięli, dostarczyli dla presji i nie zafiksowali o cholo. 50%.

Oczywiście gra ukazała się najpierw w Japonii pod tytułem Bio Hazard 2, a w miesiąc później wyszła wersja amerykańska. W tym czasie to było trochę niespodziewane.

...nie okazało się jednakże tak optymistyczne. Na przykład w 1908 roku lekarze dowiedzieli, że warto będzie poczekać. Do tego wprowadzono nowych bohaterów - Leon i Etze, którzy zaczynają mieć w Bacon City Lili i Chris w drugiej części występują. Leon jest poligonem w miasteczku, gdzie wybuchła epidemia - dziwny wirus zamienia wszystkich w zwierzęta z Zornie. Leon nie wytrzymał z postępowania i zbiedz co było stało. Etsa natomiast ucieka z rożnego miasta na swój własny sposób żyje - nieszczęśliwie trafia do szkoły mieszczącej wszystkie zwierzęta, które zostały porażone przez wirusa. Kiedy zbliża się do poligonu, który ma być ostatnim miejscem odpoczynku tych złych wirus oraz odczuwać jego łodygi. W tym momencie widujemy powrót rudności gry, bo jeśli w pierwszej części zabiliśmy nas 23 powronów, to w drugiej część rodzinna ma być ich siedemdziesiąt. Każdy z nich posiada swoją osobną historię. Jedne będą do więzów podobne, ale inne będą biec, choć jak najbardziej różniącymi się od strąpy. Nie wspominając już o psach, które mają

znów się w przecznych miejscach.
drwi a tu znieśna wyskakia, prze-
edno - kiedy strzelicie na snitowi do
na ziemi a góra będzie się czołgać aby
was dopaść (amerykańskiego...). Podobno
Resident Evil 2 ma być tak mocny, że
podzie i podzi...
podany a spod niego wypływać będą
będzie efekt końcowy gry, chociaż
wielkość | gra znów wazwyczaj zakony
wie czekać | czekać | czekać

[Arc 5 Collis]



umieszczenie. Dużo ciekawszymi były podpisane, zmieniające się obrazy.

Warto też wspomnieć o bardzo dobrze rozwiązanych opcjach. Do dyspozycji gracza zostają oddane różne tryby walki. Oprócz oczywistych Arcade i Versus Mode, można wybrać Team Battle (walka drużynowa), Survival (na jedną, nieznacznie odnawiającą się energię trzeba natłuc jak najwięcej przeciwników), świetnie rozplanowany Time Attack (gra na czas), ewentualnie obierając sobie przykładową walkę (opcja Watch). Udostępniony jest też trening, gdzie wyzywając się na nieblokującym przeciwniku, ćwiczy się ciosy i kombosy. Można też rozgrywać trening w opcji Expert, gdzie komputer przydziela nam różne misje (np. zrobić cios specjalny, Super Combo lub skomplikowanego kombosa) o rosnącym stopniu trudności. Najtrudniejsza klasa przeznaczona jest dla prawdziwych mistrzów

per Combo i w jego trakcie dołożyć drugim Super Combo sem Banalne?

W nagrodę za wypełnianie misji otrzymujemy dodatkowe postacie. Opcje konfiguracyjne są bardzo dokładne i uwzględniają takie szczegóły jak podział rund rozgrywanych przeciwko komputerowi/człowiekowi. Pod względem opcji Street Fighter EX Plus Alpha jest najlepiej przemyślanym mordobiciem.

Najważniejszą cechą serii Street Fighter jest przeobrażyma miodność. W tej sferze nowa wersja nie jest wyjątkiem. Pojedynki rozgrywane z kolegą przynoszą olbrzymią frajdę i stanowią wspaniałą roz-

rowym mordobiciem na PlayStation 2. I ma Capcom kolejny raz pokazała swoją klasę, a dla fanów mordobicia przygotuje kolejne konwersje z automatów (MARVEL SUPER HEROES, SUPER STREET FIGHTER 2 COLLECTION, X-MEN VS STREET FIGHTER, MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER).

Pierwsze dwa tytuły mają swą premierę w USA już w październiku, skąd już tylko krok do Europy!

PS Krąży plotka o wersji Street Fi-

ghter 3 na PSX, która ma się pojawić w okolicach marca '98. Gra będzie chodzić na PlayStation 2 (Type C PlayStation) lub na zwykłej PlayStation wyposażonej w upgrade (dodatkowe 4 Megi).

Kali



Przykładowo, Sakura atakując z powietrza: dół + LKKKKK, przód dół skos dół-przód + HP, odpalić jedno Su-

rywkę. SF EX+ Alpha grywalnością i głębią przebija nawet Soul Blade'a i jest obok Tekken'a 2 najlepszym trójpymia-

Grafika 5
Muzyka 4
Grywalność 4

Ogólnie

4



SYNDICATE WARS

Ażyc wszelakim wizjonerom - którzy tworzą filmy
złoty wiek - nasz stary, dobry, ziemski padół nie ma
wielkie, przyszłości. W science fiction dominuje
niepięknego wielkich aglomeracji miejskich,
przez klebiącą się masę ludzką, podzieloną na
decydujące o wszystkim, szaraków ciężko zara-
pastylki chlebowe oraz skrajnych degeneratów
wary strzelających do wszystkiego co się rusza
swój przyszłości, twórcy gier komputerowych rów-
ie tryskają optymizmem. Hordy ufoków atakujących zie-
polegając o hiperkompetencjach, oblężeni naukowcy
dominacji nad światem czy też zwykła wojna atomo-
wa to tylko niektóre z czekających nas przeżyć.

Syryjate Wars jest grą, która przedstawia opisaną wyżej wizję świata.

swoim następcom. A jest co robić - okazuje się bowiem, że w społeczeń-



stwie wykształ-
le się kasta zde-
generowanych
nieposłusznych
obywateli, co na-
kształt anarchi-
stycznych cyber-
punków, ubiera-
jących się ekstra-
wagancko i wyzy-
wająco, a co gło-
sza cynicznie
czepujących kul-
ka każdego, kto
im się nie podoba
Jakby tego było

mało. pojawiła się kontrowersja w postaci Kościoła Nowej Epoki, którego fanatyczni członkowie posługują się

sowej eksterminacji. Sterujemy przepa-
dzbrojonych po zęby tyburków i t. in.
biorą udział w bezpośredniej akcji sta-



łając się wykonać cele szeregu misji
 które odbywają się w największych
 miastach świata. Nie można narzekać
 na jednostajność - czeka nas zabijanie
 niewinnych porwanie inżynierów
 techników, wykradanie broni, eskorty
 konwojów, napały na banki, przeku-
 pywanie wrogich agentów oraz całe
 masa innych rzeczy, którymi na
 dzień zajmuje się korporacja. Oczywi-
 ście nasz oddział nie musi poruszać się
 tylko pechotą - w olbrzymich miastach
 często można natknąć się na pojazdy
 grzeźniczo zaparkowane przez nawi-
 nych właścicieli - stanowią one szybki
 i bezpieczny środek transportu. Jeżeli
 chodząco graciebną oprawę gry to smutek
 można powiedzieć - w powale zwoni
 klimatem. Cała akcja dzieje się w ciem-
 nych miastach będących skrzyżowa-
 niem tych z "Człowieka-demoni"
 "łowcy androidów" czy "Batmana".

[illegible][illegible]

Chciałoważółta łoneka w polni. Jaki
je świat, ciekawych interesów, i tak
wych. pisał. W. W. Ciekawych daj
be. Złota, wiatro, mianowicie się
pisał. W. W. Ciekawych daj
ciężarów. Działalność
Złota, pisał. W. W. Ciekawych daj
kierunek. W. W. Ciekawych daj
W. W. Ciekawych daj
W. W. Ciekawych daj
W. W. Ciekawych daj





stanowią swą rolę dla kryków i
kryków wybuchów rozlegających się
w plenerze. Jeżeli chodzi o klimat, to
jedynym słowem bingie. No to po prostu
się do czegoś przyzwoitego nie chce
to mi się znaleźć jedna poważna wada

inną sprawą jest



dywizji szczególnie ważną przy początko-
wych kontaktach z programem - jest
to bardzo skomplikowany system ste-
rowania. Często zdarza się, że w fer-
warce waki trzeba naśladować kilka przy-
czeków by grupa zorientowała się co powin-
na - klawisze do prostu się mylą. Zdrad-

Sabe jednak spawę z tego, że jest to jedyną swobodną konstrukcją kontrolera, który zbudowany został na czele z myślą o wyszczególnieniu czy mordobiciach, a nie z grzechów Syndicate Wars. Aby w pełni cieszyć się grą trzeba poświęcić dużo czasu na oprowadzanie kontrolera.



Tu rządysz i działasz.
- Dla Syndykatu

Grafika	4
Muzyka	3
Grywalność	3

Ogólnie

④

79941997

choćbari próżno szukać tu wielo-
fajnowych ow graficznych czy trzeciego
wymiaru. Dobrze, że wykonanie
reżyserskie dla czasu i utrzymania
dobry poziom. W trakcie rozgryw-
ki towarzyszy nam wspaniała muzyka
stworzona i skomponowana dla tej gry są
jednym z lepszych jakie ostatnio
słyszeliśmy. Nie nudzą się nawet na
chwile i idealnie komponują się z
klimatem gry. Jedną najpię-
piej prezentują się rozmowy toczące
pomiędzy postaciami. Aktorzy
podkładający głos idealnie wchłaniają
swoje role i potrafią powołać na kolana
nie tylko treść, lecz także intencję.
zabarwieniem i emocjonalnym wy-
starczy posłuchać czasami Orlaka by
zrozumieć co ma na myśli. Potem
zwrócić uwagę na głos Scorcha który
do złudzenia przypomina głos Seana
Connery czy też aluzja do filmu
"Ostatni Smutek".



Aby uroznić i jednocześnie utrudnić zabawę na niektórych pozycjach autorzy oddają nam do dyspozycji dwie nowe

LOST VIKINGS 2 jest grą bardzo wyważoną. Dobra oprawa audiowizualna, wysoka grywalność i duża dawka humoru przynajmniej do tej gry Miłośnicy pierwszej części fanów nie łagwią.



Swe zmagania będziemy toczyć na
zróżnicowanych planach. Od strony
granicznej gra wygląda całkiem dobrze.



Grafika	3
Muzyka	5
Grywalność	4

Ogólnie

③

RAY STORM

Posiadacze Playstation muszą być szczęśliwymi ludźmi. Najlepsze firmy robiące gry (Namco, Konami, Capcom, Eidos, Square i inne) traktują PSX'a jako bardzo ważną część rynku i decydują się wydawać swoje tytuły właśnie na tą platformę. Jednak istnieją inne, też wspaniałe firmy, które na PSX'a nie wypuszczą nawet najgorszej gry. Do tych firm należą oczywiście Nintendo i Sega (choć nie tylko).

Design hardy się zdobył na cały świat i wkrótce stał się popularnym w Ameryce. Design firmy Working Designs jest głównie z Sege (spod jej ręki wyszły kultowe wręcz rolki). Na zastrzeżeniu wszystkich, Working Designs zapowiedziała zakończenie wydawania serii z Sege (1999). Także pojawiła się nowa seria z Sege (1999) z tytułami: *Advent* i *Daybreak* i *Apex*. *Mag* i *Knights* *Reverent*

Lunar Silver Star Story Complete! W produkcji już znajduje się wersja RPG na PSX a tym samym możemy pograć w Ray

Ray Storm jest strzelaniną w stylu Swin'a czy Raiden'a - u niego ma się statek, który ciągle się przemieszcza i wymiata z wszystkiego, co mu powadzi do ręki. A ty? Zawsze i przed wszystkim Bismu banalnie? I tak jest, choć w przypadku Ray Storm'a oznacza to także dawne miodności i rewolucyjną muzykę.

Grafika w grze to istotne
Wszystkie obiekty mają
swoją historię, są trochę wymarzone,
ale wyjątkowo piękne, na do-
kładną wypracowaną. Obrazy
i widzenie robią Brakowie
zaczynają na stronach każdego z
tytułów. Przeciwnicy mogą nadawać
swoim rzeczom wysoce wartości, co do-
prowadza do sytuacji w stylu jesteś
2007 w grze z jakimiś latami, w której
nie ma kłopotów, ale jest tożsamość, w
której każdy może przeżyć, a nie tylko

W tym samym

przebieg choroby, a Tylny przysięga
należało wycenić po między białym

by mógł zaizolować niewystawionej przy
1870-1901

Nawiasem jest ruchoma kamera. Chciał nas poznać w całym przebiegu, więc cały czas z góry, jego droga często zabierała nas wszystkie kierunki, potęgi, formuły, wznowe. Nie zapamiętuję, w której, jako zrobiliśmy, nie potęgny wodospad z trzeciego etapu - w momencie, gdy nadlatywaliśmy nad jego

kim pozmie Spokojne 12 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044



Ray Storm jest prawdziwą potęgą dla fanów ciężkiej muzyki. W 1991 roku rozwiązały system nagrywania płyt, gdzie w pewnych momentach eksplozji (po 15) zastąpił potężny i nieprawe wysłucha

Koh



kam obcych
na moment
kierując się w
stronę Zari
czy przełoi
nad zalanym
fragmentem
Francji w
którym pod
wodą widać
dachy wie
żowców Jed
ne lepsze od
drugich a
wzruszają

bardzo kolorowe i robiące wrażenie
Wyjczyka towarzysząca stoi na wyso

Grafika	4
Muzyka	4
Grywalnosc	4

Ogólnie

③



THUNDER TRUCKS RALLY

na szybko. Ten zielony nas do-
chodzi. Tym razem nie pojedziesz
za dużo lodu, będzie duży wyskok,
przebiegniesz, a może przepaść! Nie
możesz przejechać na most, mo-
żesz! Tak obawia to uodzienność
w Thunder Trucks Rally. Jak na razie po-

które zdarzało nam się już widywać w
te ewizji, zwykle podczas masakra-
nia standardowych wyrobów przemys-
łu samochodowego. Podziwiam
że wra z Was pragnęło wtedy zas-
łać za kierownicą te wszechpater-
szy, małydzie, naszyci tarano-

śród dziesięciu kierowców, z których
każdy dysponuje oczywiście własnym
pojazdem. Te natomiast różnią się nie-
długo, wola przyspieszeniem, mode-
lami, zwrotnością, wagą i wytrzyma-
łością. Polecam znaleźć kompromis
pomiędzy dobrym przyspieszeniem a
odpornością na wstrząsy. Właściwie
długo sztywno, ale słabo oparcie, a
lub przy sztywności i karłowatych
trasach, dość często ulegają
czemu. Natomiast taki desperacki
zaręczona krowa, to już w ogóle
ma szansę na zwycięstwo. Właściwie
oferuje nam dwa odziany wysłonek
Czerwonej Rangi: Enderbana i Zary-
my od tego pierwszego. Można
wiedzieć, że nie ma się w tym
zawodzie. Są to zwyczajnie wysłonek
po mecie przygotowanych trasach.
Oczywiście mogą być korzystne
ze wszelkiego rodzaju skrótów, ale
właściwie, każdy haka iazy, zary-
z głównej drogi, właśnie w poszukiwa-
niu dwóch skrótów, zdarzyło się
wjechać w jakąś dziurę, a

żaden sposób nie

zaczęło

przebieg

zaczęło

zaczęło

wybiegają bezdrożach, możemy po-
stać. Właściwie przy okazji 4x4 HardCo-
re, czyli, że wybiegają wony, oraz test
Drive Off Road, mareszcie nie trzeba
tych trzymać się sztywno wyłożonej tra-
sy. Po raz pierwszy jednak na arenę
wystąpią te wielokolorowe potwory

wać wszystko co się
podłota nawinie. No to
teraz, dzięki grupie Re-
flections i Destruction
Derby 1&2, ma-
ku temu okazję. Wy-
bierać możemy spo-

nie ma
ze w 30
nie dają

gazu, sam-
właściwie, jak
Można się
to, że na ma-
tlinki o stromych
ścianach, gdzie le-
twie da się wjechać
a potem pozostaje
już tylko wyjechać
się z wysłonek. Po-
krótkim treningu
możemy wystar-
wać już w mistrzo-
stwach. Właściwie
swoje tutaj nie
sprawiać, że
są, nie radzą

0'18"1

podbiła miedność tej góry. Zdarza się także, że z rozpędu wpadniemy w jakąś przepaść, z której kompletnie nie wiadomo jak się wydostać.

Nic straconego, możliwe jest wezwanie na pomoc helikoptera! A na zakończenie sezonu będzie oczywiście szaleństwo na stadionie. Jak już wspominałem niszczenie wozów na czas nie jest dziecinie łatwe, ale od czego jest w końcu opcja praktyki. Możemy tutaj bezstresowo zapoznać się z obydwojema rodzajami wyścigów, a przy tym przetestować wszystkie dostępne pojazdy. Ekstra dodatkum jest także opcja Multiplayer pozwalająca na zabawę aż dwunastu graczom. I jeszcze ta świetna grafika. Podczas

jazdy można natknąć się na wraki statków, na wpół zakopane w śniegu samochody (czyli nie jazdy ma kawał wokoło stodoły), a nawet na posągi ro-

zdzierać sobie zadnego z wyścigów. Po zakończeniu sezonu mamy sezonowe wystawiającą i 50 punktów. Zyskujemy awans dalej, następnym sezon to nowe trasy, wyższy poziom trudności itd. Ostatnim aktem sezonu rozgrywek są zawody na sta-

czy położonych okolicach. Czekają na nas m.in. tropikalne wyspy i górskie wioski. Stajemy na starcie, a strzałka informuje nas, w jakim kierunku po-

winniśmy iść. Po dotarciu do punktu kontrolnego kierunek jazdy może się zmienić nawet o 180 stopni. I oczywiście od naszych chęci, a właściwie parametrów wybranych

pojazdu, zależy jaką obojętną drogę. Można wspinąć się na wzniesienia o centymetry mijając krater z wrzącą lawą, obojętną trasę na pozór nie do przejechania - to wszystko gwałtownie

dem z Wysp Wielkanocnych. No i wszystkie obiekty są w pełni trójwymiarowe. Do tego dodano jeszcze pulsującą muzykę Techno (szkoda, że nie coś ostrzejszego) i już mamy najlepsze terenowe wyścigi na PSX'a. Pożycz od rodziców samochód, wprowadź kilka ulepszeń, dorzuc obrzucmy koła a przy najmniej jedno stanie się wtedy pewnie. Twoje problemy z parkowaniem znikną raz na zawsze.

Piotrek

Grafika 4
Muzyka 4
Grywalność 4

Ogólnie

4

COMMAND & CONQUER

Praca najemnika to ciezki kawałek chleba - dyspozycyjność przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, szkodliwe warunki pracy i brak świadczeń socjalnych, że nie wspomnieć o wykonywaniu tak zwanej „mokrej roboty”. Ale gdy trafi się okazja zarobienia paru milionów dolarów (tak na początek) i dowodzenia w elityśnej armii w światowym konflikcie, nie można takiej szansy zmarnować.

No tak, ale jest mały szczegół w pracy codziennej i trudno szukać takich ogłoszeń w rubryce „dam pracę”. Wojny o dominację Tyberium, odpisać też nie należy. Ale prawdziwy najemnik musi być zwycięzcą i nie tylko. Szczegółem jest strategiem do wojny. Co wtedy robi? Kupuje PSXa i grę Command & Conquer, która umożliwi taką zabawę już dziś. Wprowadził, jest jeden managment - wirtualny najemnik, który nie stanie się zarobkiem, tylko przydatnym narzędziem. Ale przy okazji nie będzie się nas pytać, czy przypadkiem nie zginęliśmy w ostatniej wojnie. Wystarczy włożyć jedną z dwóch płyt gry do konsoli i usiąść wygodnie w oczekiwaniu na intro. I prosimy nie regulować odbiorników.

Wszystko rozpoczyna się od wybrania strony, którą będziemy wspierać w walce o dominację nad światem i jego największym skarbem - niewiel-

nią (plus dodatkowe sześć specjalnie w wersji na konsolę). Na PlaySta-

cie wyłącznie się zaznaczonych, jedynym przez przypadkowe kliknięcie, gdy tymczasem obok toczy się walka.

Dużym plusem i urozmaicheniem jest stopniowe wprowadzanie jednostek do walki - z misji na misję. A jest tego sporo: zwykłe żołnierze z karabinami, wyrzutniami, rzucający granaty, osi sięgający ogniem z miotaczy. Potem pojawiają się jednostki zmechanizowane: auta pancerne, czołgi, promowalery, taktyczne helikoptery od... towarzyszących, jeszcze większe i silniejsze czołgi. Również różnorodność budownictwa: zwiększa się prawie co misję. Pod koniec mamy nie tylko przetwornice, Tyberium, koszary, elektrownie i Construction Yard, ale i fabrykę sprzętu latającego, ciężkiego warsztatu naprawczego, wieżyczki, różnego rodzaju zapory i płoty.

tion nie ma wiele strategii, a ta z pewnością jest jedną z najlepszych, więc powinniśmy się cieszyć ze Westwood Studios zrobiło jej konwersję - z resztą bardzo udaną. Może tylko przydała by się opcja

zwalniania gry (bo na PSXie działa trochę za szybko), dopóki na ekranie nie ma zbyt wielu oddziałów, nie można się do tego przyzwyczaić i przy okazji wyrobić sobie refleks). Sterowanie za pomocą padu nie jest może tak wygodne jak myszką, ale kilka klawiszy pozwala na szybkie przełączanie opcji. Nieco denerwujące jest też cza-

mury, barykady i wreszcie największa zabawa: orbitalne działo i bombę atomową.

Jednak to nie będziemy posadzać za czy od strony, którą gramy. GDI i NOD mają bowiem różny wybór broni - dla przykładu Rebelia dysponuje rozbieraczami i pojazdami montującymi ogień, a GDI ich nie posiada. Ale za to jakie ma czołgi!

Dużym plusem tej gry jest też ciekawy pomysł świata, w którym się dzieje akcja. Światowy konflikt o wpływy i zło Tyberium w niedalekiej przyszłości wydaje się bardzo realistyczny, zwłaszcza gdy gramy w znajomą okolicę, czyli w Polskę. Także to jedna z pierwszych misji.

Świetnie konstruowana jest też ntryga poprzez długie, szczególnie jak na strategię, sokronie filmo-

kiej zielonej rośliny - minerału pod nazwą Tyberium. „Dobry” w tej grze to (GDI - Global Defense Initiative), a zły to (Brotherhood of NOD). Pewnie większość z Was od razu złapie za drugą stronę, którego bractwem nie odstępował nam grę Rebelią NOD (Ciemna Strona Mocy i takie tam), ale zastanówcie się. Rebelia? W grze okazuje się raczej Świętą Wojną fanatyków, a gracz musi dowodzić oddziałami, musi wytrzymać rozkazy Setha (fajne imię, nie? to ten tyś w buncie z anteną). Warto zagrać oboma stronami, to jakby dwie różne gry, dwa zestawy piętnastu misji do wykonania.





Screeny z demo gry

we dowiadujemy się powołaniu do
nowych rzeczy. Bardzo podobają mi się
na przykład wygady naszego generała

żeby wygrać tę wojnę.

Ważną jest jeszcze jedna sprawa warta za
uwagi twórców

zależy jak to traktować albo jak
poważne utrudnieć grę, albo
jak denerwujące zaniechanie
twórców. Nie można nagrać
sytuacji w czasie walki, a jedynie
po przebiegu misji dostajemy ko-
dne kody. A wyobraźcie sobie,
że właśnie zbudowaliście całkiem
przytulną bazę z niezłą załogą i te-
raz zastanawiacie się, jak do-
brać się przeciwnikowi do...

Przez całą misję spiera się o to, czy ma
memory cardy. A tak trzeba uzbroić się
w cierpliwość, nie odłączając zerkając
tzw. nie wyłączać.

A teraz generałowie, marszałkowie...
Hm... to nie jest tak, że... do
żółtych... to jest... to jest...
to jest... to jest... to jest...

Yoyo

tego, który wydaje nam rozkazy po
następ misji - nieogolony, z wyrazem
zmęczenia na twarzy - aż chce się skoń-
czyć, żeby mu tego oszczędzić.
Również druga strona jest ciekawa, ale
z NOD zdajemy sobie sprawę,
że jest kimś innym. Na się wyda-
je na początku. Gdy otrzymujemy od
niego rozkazy,

brać się przeciwnikowi do... Construc-
tion yard. Nie ma mocnych, albo się
uda, albo trzeba będzie zacząć misję
od nowa. Powoduje to, że w C&C moż-
na pograć sobie trochę dłużej, niż by
się wydawało - czyżby twórcom gry na
tym właśnie zależało? To ja, co wolę
mieć alternatywę: zapisywać albo nie



nie rozkazy,
nawet wtedy
jeżeli nie trafi-
sny do środka
ty przywódcy
rebeliantów
swój drogą
niezależnie
własnie to
patrzeć, ale do
tego eto hipno-
tyzera. A gdy
przyjdzie
nam, to adac
zakon zen
to dobrze nie
będę spowiadał
te tabuły, bo
po prostu to Wa-
żne zadanie po-
ręka na tym



Grafika4
Muzyka4
Grywalność4

Ogólnie ④



CODENAME: TENKA

siedzieli przyciążony pod

podskakiwało aż do garda... A jednak

gorąco w wąskiej

straszliwych - nieczarnych. W se-

dzierzył karabin

światłem laser

świecznik amunicyj. 45 sztuk. To nie

niel i przelknął silnie

niepę z korytarza wypędził oś, co

przypominało si

przypominało psa... miało cztery

złazili razem krzycząc

oc w myślach tych

W łaz wystrząsł w pomieszczenie roz-

światła... - obcy

stworzyła kawałek gw

myśli, że chodzi tu

o kolejny bardzo udany

Do gry wprowad

to wspaniałe intro

Opuścił broń i

skonczył po

myśli - 3 to poranne zniszczyć to pie

łował broń. Sołnej moonie kolbe i ru

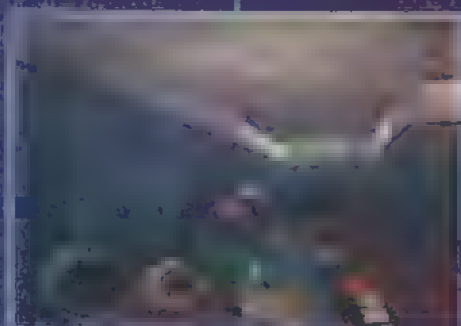
nie wierzyłem. Nie myślałem, że moż

nek nie wraz z

kw... Z czasem z

wed coraz lepsze na

o podwójne





więcej amunicji w jego ciele

6. Nie daje się zauważyć. Wiem

od wulga Play-
em, aby to
przebieg

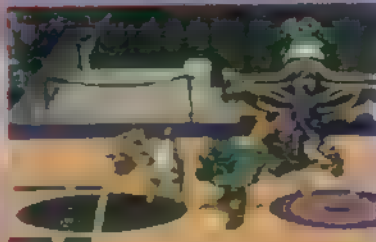
Oszczę-
dzając amuni-

Grafika ... 3
Muzyka ... 5
Grywalność ... 4

Ogólnie

3

1947, Jan 1, 1948, gldy v. mach 100
 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625,

[illegible]

TEN PIN ALLEY

czy chodzi o gry sportowe to mamy z czego wybierać. Są piłki nożne, koszykówki, hokeje i... kręgle! Tak, to kręgle! To! Bo Andy Johnson...



... i od razu otrzymujemy obraz dwa razy
tak wielki, jak w rzeczywistości. Można grać same
... w ten sposób, jak w ten sposób, a ten jest za
... i ten jest za. Poniżej, na stronie 10
opisujemy tworzenie własnych graczy, co po-
... z tego, że w ten sposób, jak w ten sposób, a ten jest za
... i ten jest za. Poniżej, na stronie 10
opisujemy tworzenie własnych graczy, co po-
... z tego, że w ten sposób, jak w ten sposób, a ten jest za
... i ten jest za. Poniżej, na stronie 10

SPACE JAM

widzów. No cóż, najłatwiej zrobić film
aby z jednego pomysłu, było więcej,
kasy i tak pow. Właśnie do koszyków
ka o nazwie "SPACE JAM".

[illegible]

ra Dattowego swiadek
 Poray i sta Sywa
 ra Dabla Ta sa
 t ego Kouta Sama
 t alga re te Wybera
 m, sol edwie i ty
 postacie te z tamose
 od te i ja i staw m
 wze ier p zysta i
 ty i i zorywki. Graf 201 jom
 zacylowanie odja lowa i color wa
 i tannie d-pracowan. Me i przepia
 i a se z 1020. i zepno. lowe ni
 wstanka gde Datt, biera i y w
 ruku Jordan. B i s i k i wedy i
 zroba i te Zasady ko i a i taty tu
 taty i i wno naca i i e i a prze i
 ma sa i a poradz i dzien i y. A
 ma i p i a i e i i nawie do
 przye i a i k i e i e w p
 rownie do i e i m i z
 wych uchow kaz i
 p i a i e. W i a i
 z b i t y i i e i a w b
 i y i i e i a i y
 kow e i a
 nosci i i a
 k a z i e
 i a

[illegible]

ny i stała. Na kórce widać
wy, idącoby, i tu co wyde, ywa
bicie, grzecznie. Oni, w zasko
rta, karmienie, i z tego, i z tego, i z tego
wy, i z tego, i z tego, i z tego, i z tego
i z tego, i z tego, i z tego, i z tego, i z tego

W tym celu należy przede wszystkim
zwiększyć ilość i jakość informacji
o sytuacji w kraju i na świecie.
Należy również zwiększyć rolę
mediów w procesie informowania
obywateli o polityce państwa.

Summary

Grafika	4
Muzyka	4
Grywalność	4

Ogólnie

④

Cato'sc

...kiedy na przykład

Zaworok nienależy do polskiej sztuki, a raczej do kultury. Oprócz tego na płycie umieszczono kilka nutowych przykładów stawiących muzeum kregli w St. Louis. Podsumowując, jest to produkt, który z pewnością będzie warte uwagi i przeczytania. Wskazanie na to, że jest to produkt, który jest warte uwagi i przeczytania.

Pietrotti

Grafika	2
Muzyka	3
Grywalność	2

Ogólnie

②

3D LEMMINGS

Leve 80 BAB.RUSA
Ammage SPACEAAA
EGYPTAAA
ARMYAAAA
MAZEAAAA

ALIEN TRILOGY

Kody do poszczególnych leveli:

- [illegible]

Dostęp do Cheat Menu
jako kod wpisz 1G0TP1NK8C1DB00TS0N
Można tam ustawić niemalże wszystko

BLAM! MACHINEHEAD

Na ekranie tytułowym wcisnij
Niekończona amunicja

● × × × × L1 ● L1 × × × ● L1 ● L1 × × × ● L1 ● L1 × × × × ×

Nieskończona energia

●L1其其其●L1●其其L1●其其其L1其其其其其●其其L1

Kody do poszczególnych Leveli

- 1.2: Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3: TDM75 UH80T X08BE
1.4: VO1PP JCP6V H4ULJ
2 1 0F20F 0HX8Y 0E95W
2 2 4ZW3T JGK P 5K5H7
2.3: VR4T2 6EZD5 SHCMM
2.4: 1NBCX CXV16 PA3K1
2 5: ZFOX D Y5KXJ Q2NGZ
3.1: 2XVSD AHO3J S2MF-
3 2 W05BH 3Y8 D 7FRU
3.3: THYDH 0MZDU 3CZFK
3.4: ISOJ3 130BP V2MW8
4.1: YCTS6 PUUKS 28SD1
4 2 Q29LH UDUY4 21FSD
4 3 W5Y6 HQPIW BOFGK
4.4: 2RHKA RB9RU 21IT2
END: RH405 C42R1 2MP3P

BLAZING DRAGONS

Hasto końcowe gry
V7U5MK 4N6LUL OHW5CB

COMMAND & CONQUER

Kody dla GDI

- 2: B9D TX02D0
- 3: ESPO4FS57
- 4: SHDPH0B4T
- 5: OXL3N YN NNO
- 6: 0LXRH5ZUS
- 7: GTJ2NBE51
- 8: PH7L4M051
- 9: UKKRMGUZK
- 10: SHV8R8PR9
- 11: MWRUN47H6
- 12: 0MB411IMS
- 13: QG08LDGMG
- 14: OX3U32AYX

Kody dla NOD

- 2 C99FAXKW8
3 KDT7OXZ7W
4: ESK9I9FHM
5: W15DASRS8
6 BPH1MR53W
7: C982ETIMY
8 GTK1EGBQN
9 OXL36WZPT
10: OX3UKOP94
11. MEY28UCVF
12: 45P58LIUG

DESCENT:

Podczas gry wpisz kody

Dostęp do wszystkich leveli

▲●■▲●●✕■▲●■ i wejdź do menu

Wszystkie klucze

Dodatkowe bronie

▲■●✕▲■✕▲■✕●■

Aby przyspieszyć grę

■▲●■●×■×●▲■

Aby naprawić tarczę

▲▲✕■▲●▲✕■✕▲✕

Rozjasnić korytarze

■▲●■■×●▲■●×▲

FADE TO BLACK

Kody do poszczególnych Leveli

- 1 ■ ● ▲ × ● ■
2 ▲ ● × ● ■ ×
3 × ● × ● ▲ ×
4 × ■ ▲ ● ● ▲
5 ■ ● × × × ▲
6 ▲ × × × ×
7 ● ● ▲ ▲ ×
8 ■ × ▲ ■ ■
9 ▲ × ▲ ● ▲
10 × ▲ ■ ● ▲ ×
11 ● ■ × ■ ■
12 × ▲ × × ×
13 × × ▲ ● ▲

FINAL DOOM

Podając kod M158ZKCRKH rozpocznesz epizod PLUTONIA posiadając wszystkie bronie i inne ulepszenia

FIRESTORM THUNDERHAWK 2

Kody do leveli

TH2STATE
THK4SUTOGCG2Q
DOHCS1GKGOH5A
MCGKS1GDGOGKHJ2
C8GGS97PSOGGGP2
OKFGS915SSGCGTQ
EKE448P5SOGOGH2
VOEL4C89O40GGAQ
KCCB489TO40CGKA
EBCK4C21O80OGS2
R4B444551CUGHQ
FGBG40T11GUCHOA
GGAK2GQH1KUOHEA

GEX

Zapauzuj grę trzymając R1 i naciśnij

99 życie - G(óra) ● ▲ D(ół) P(rawo) ■ D

nieśmiertelność - * ■ D D G D P

skok - * ● G G D P P

pomoc - * ■ D D G D P

IMPACT RACING

jako hasło wpisz "I AM Immortal" aby otrzymać dużo broni

INDEPENDENCE DAY

Wybierz poziom trudności „NORMAL” Włącz „LOAD” podczas gdy nie będzie memory card'a w konsoli i napisz kody do leveli

Washington DBKMO

New York GBKMX

Paris LLSMX

Moscow NL9MX

Tokyo R39NF

Oahu T59MX

Las Vegas Z99MZ

Mothership 399MH

JOHNNY BAZOOKATONE

Nieśmiertelność - PILCHARD

Dostęp do leveli - KRISTIAN

LEGACY OF KAIN

W inwentary naciśnij

GP ■ ● G D P L (lewo) SELECT - dodaje knw

PP ■ ● G D P L SELECT - dodaje magii

LOADED

Uruchom grę w trybie Normal, włącz opcję i przytrzymaj L1 i L2 przez 10 sekund Następnie naciśnij

amunicja - DP ● LP ●

zdrowie - PPLDDG ▲ ●

wybór levelu - GPD L ▲ ● * ■ * ▲ ■ ●

LONE SOLDIER

Zapauzuj grę i naciśnij

nieśmiertelność - GL ● ▲ GL

dostęp do leveli - DP ● ▲ DP

wszystkie broni - PD ● ▲ GP

LOST VIKINGS 2

Nieśmiertelność CH3T

Kody do leveli

1 NTRO

2 1STS

3 2NDS

4 TRSH

5 SW1M

6 WOLF

7 BR4T

8 K4RN

9 BOMB

10 WZRD

11 BLKS

12 TLPT

13 GYSR

14 B3SV

15 R3TO

16 DRNK

17 Y0VR

18 OV4L

19 T1N3

20 D4RK

21 H4RD

22 HRDR

23 LOST

24 OBOY

25 HOM3

26 SHCK

27 TNNL

28 H3LL

29 4RGH

30 B4DD

31 D4DY

NANOTEK WARRIOR

Kody do leveli

NORMAL DIFFICULTY

2 ■ ▲ * ▲ * * * * * * * *

3 ▲ * * * * * * * * * *

B * * * * * * * * * * (bonus)

4 * * * * * * * * * *

5 * * * * * * * * * *

6 * * * * * * * * * *

B * * * * * * * * * * (bonus)

7 * * * * * * * * * *

8 * * * * * * * * * *

HARD DIFFICULTY

2 * * * * * * * * * *

3 * * * * * * * * * *

B * * * * * * * * * * (bonus)

4 * * * * * * * * * *

5 * * * * * * * * * *

6 * * * * * * * * * *

B * * * * * * * * * * (bonus)

7 * * * * * * * * * *

8 * * * * * * * * * *

PANDEMONIUM

Podając kod AEMAEIL otrzymasz dostęp do wszystkich plansz

RE-LOADED

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1 i L2 przez 10 sekund. A potem naciśnij

amunicja - ▲ LLL ● ▲ D

zdrowie - DPL ▲ PD

wybór levelu - L ▲ * P ● ▲ D

WARHAMMER

Rzadko wyszły z zrecznosciowki to najliczniej obstawione rodzaje gier na konsole. Do nie tak dawna gry RPG i strategię były domeną komputerów, a producenci gier na konsole podchodzili do tych tematów z pewną taką niesmiałością. Dopiero na PlayStation zlamano tę zasadę i postawiono na różnorodność tematyczną (możę śmiało powiedzieć, że właśnie to przyczyniło się do tak wielkiej popularności naszej konsoli) gier.

W tym numerze przedstawiamy dwie gry, które na konsolę dopiero w tym roku miały się pojawić. Są to gry, które na konsolę były wydane dopiero w ostatnim czasie.

Opis do nietuzinkowej strategii jaką z pewnością jest Warhammer Shadow of the Horned Rat. Byłym mistrzem Fantasy Battle gry tej nie przeistacza się.

W tym numerze przedstawiamy dwie gry, które na konsolę dopiero w tym roku miały się pojawić. Są to gry, które na konsolę były wydane dopiero w ostatnim czasie. W tym numerze przedstawiamy dwie gry, które na konsolę dopiero w tym roku miały się pojawić. Są to gry, które na konsolę były wydane dopiero w ostatnim czasie.

duże jaszczury) wraz z innymi maniakami jak orkowie, gobliny, trole i inni próbują przy pomocy ukradzionego kamyka zwanego Warpstonem wprowadzić w tym świecie „mały” bałagan zwany Chaosem. Orkowie coraz śmiej-

lej najeżdżają pogranicza Imperium, oddziały wreszcie jazdy pałą, mordują i plądrują domostwa oraz posiadłości. W te



niepokojne czasy trafiaś właśnie wtedy zacząć grać w Warhammer'a. Wcielasz się w postać dowódcy najemników i wraz ze swoimi dwoma skromnymi oddziałami (piechotą i kawalerią) starasz się jakoś wyżyć, a

nawet może coś zarobić. Jak to zwykle bywa początki są trudne (ale dla czego im dalej, tym trudniej?) Chwytasz się słabo płatnej misji, które zdobi Ci załatwić Dietrich - Twój doradca, sekretarz i skarbnik w jednej osobie. W miarę wykonywania kolejnych zleceń (pozytywnie oczywiście) będziesz się powoli bogacił i miał szansę zwerbować nowe oddziały - łuczników, kawalerię, artylerię i inne. Będą też oddziały i postacie, które przyłączą się do Ciebie nieodpłatnie lub za przysługę np. krasnoludy, elf czarodziej.

W czasie gry będziesz operował na dwóch ekranach. Pierwszy z nich to wnętrze wozu Dietricha. U tego gryziora można zapisać stan gry, przejrzeć opisy oddziałów, którymi dysponujesz, obejrzeć kwestionariusz (lista potworków, z którymi możesz się spotkać) lub sprawdzić czy nikt nie zlecił Ci jakiejś robotki za duże pieniądze. Drugi ekran, to ekran pola bitwy, czyli sam



miód Warhammer'a. Dostajesz się do niego gdy podejmujesz się wykonania jakiejś roboty lub gdy wpadniesz w zasadzkę podczas marszu. Walka toczy się na trójwymiarowym polu bitwy (lasy, góry, rzeki, domy i inne przeszkody terenu) gdzie sterujesz swoimi najemnymi oddziałami przeciwko oddziałom wroga (często liczniejszymi). O ile na początku przy małej liczbie Twoich oddziałów nie będziesz się zbyt przejmował, to później gdy Twoja armia będzie liczyć dziesięć i więcej oddziałów to opanowanie tego co dzieje się na ekranie graniczy niemal z cudem. Misja do wykonania jest około czterdziestu, lecz nie każdą będzie Ci dane wypełnić - często trzeba wybierać. Niektóre z zadań (tych najlepiej płatnych) to czysta podpucha, gdyż przewaga wroga jest tak wielka, że zmiecie Cię on z powierzchni ziemi pierwszą szarżą. Po skończonej bitwie (lub zaraz na początku) należy dokładnie przeczesać teren, ponieważ zawsze można znaleźć w tra-





Screeny z demo gry

niecoś ciekawego. Podkręwine w naj-
skrytszych zakamarkach, uził sobie
złego rodzaju przedmioty o działaniu
adzywnym, lecz nie ofensywnym. Lub
coś takiego, mała uwaga, nie da
się raz wziętego przedmiotu odłożyć, ab
przekazać komuś innemu, więc po-
rysuj dobrze zanim go podniesiesz, któ-
ry oddział ma to zrobić. Czas na ocenę.
Wszystkie wypadki, przy których oddzia-
ły, jest wyprawa krasnoludów, bez myś-
ki, jest: Obrat, poia bitwy zajmują
cały ekran a nie tak jak na PC - tylko
część. Trójwymiarowe pola bitwy moż-
na powiększyć i obracać więc nie mu-
sisz się obawiać, że w trakcie bitwy,
któryś z oddziałów, zawruszy się. Gra-
fika jest drobniutka i dokładna. Każ-
dy oddział rozróżnisz na pierwszy rzut
oka, także wyglądają postacie, które
„dostaną” z fireball'a od Twojego do-
wódcy lub czarodzieja. Dźwięk i muzy-
ka jest ekstra. Syczące głosy Skave-
nów lub mowa krasnoludów to maj-
stersztyk, a język Orków brzmi tak, jak
guilotowanie podczas ziewania (konia z
zędu temu, klach zrozumię. Właściwie
możesz obok takich bitów (w dziedzinie
strategii) jak Command & Conquer,
Warcraft 2, Ufo 1 i 2 jest gra, w którą
kiedyś można strategię zapisać i prze-
grać. A teraz do konsol, panowie, i jay e
wujku.

EDDIE



SUIKODEN - ciąg dalszy

Teraz przedstawiamy ciąg dalszy opisu do gry Suikoden

...że się ze jest bratem
...Wydź się stąd i udaj się
...MATHIEU i
...do dwajny i poro
...do
...do sklepu



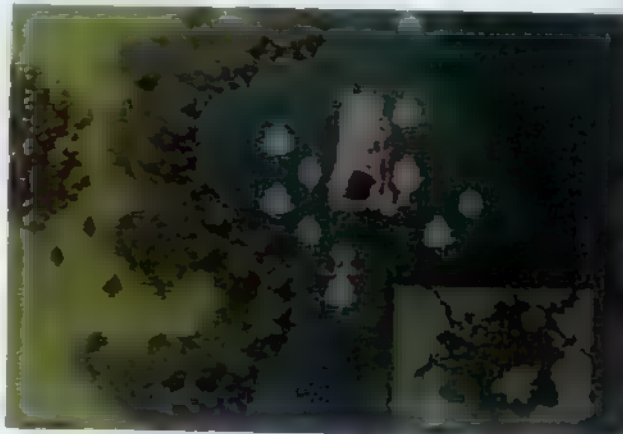
na południu miasta i porozmawiaj z CAMILLE'ą, która przyłączy się do drużyny. Zejdź na dół a spotkasz tam ... TA HO ... KOD jeśli wygrasz z nimi w kości zostaniesz ... Wchodź do jaskini, znajdź smoka i zabij go (zabicie ... przyłączy się LUC a następnie przejdź się po zamku i porozmawiaj z ludźmi. Zbierz ekipę i wróć do KAKU, tam ... do sklepu nad wodą ... do miasta BUKA i wróć do hotelu i porozmawiaj z MARIE, która ... do Ciebie i idź do domu gdzie jest ONIL (pani w niebieskiej ... przyłączy się do Ciebie (MARIE) Udaj się teraz do miasta KOUAN i idź do hotelu, tam znajdziesz KRIN'a i LO-RELAI. Wyjdź z hotelu i porozmawiaj z ... do hotelu i porozmawiaj z KRIN'em - zaoferuje Ci on pomoc. Wyjdź z hotelu i odnajdź ... z dwoma skrzyniami zwerbuj ROCK'a. Przejdź przez pomieszczenie gdzie stoja strażnicy i chodząc po domu odnajdź JUPPO, w ... ruletkę - graj tak długo aż koło zatrzyma się na ... Wróć się z KRIN'a. Po krótkiej

sekwencji przybiegnie LEPANT, gdy poprosi o miecz powiedz, że przysłał was MATHIU i oddaj mu miecz. Do hotelu wbiegnie GIOVANNI informując że porwano EILEEN - żonę LEPANT'a. Idź za LEPANT'em i pomóż mu w walce (jeśli masz 6 postaci w drużynie musisz jedną odstawić - LEPANT będzie walczył z Tobą). Idź dalej a spotkasz KRAZE'a, po kolejnej sekwencji pojawi się PAHN.

Zabij KRAZE'a i nie musisz tego robić i przyjmij PAHN'a do drużyny. Opuść miasto i udaj się do GREAT FOREST na wschód. Tam w sklepie z bronią będzie MAAS - zwerbuj go. W domu po lewej będzie SANSUKE,

który również się przyłączy. Wróć do swego zamku i wiedz windą na pierwsze piętro (1st floor), tam spotkasz VARKAS'a i SYDONIA'ę, którzy się przyłączą. Urządź przyjęcie, wyjdź z jadalni i po krótkiej walce idź spać. Rano udaj się na pierwsze piętro i porozmawiaj z MARIE. W rozmowie trzecia odpowiedź wyjdź przed dom a spotkasz KIRKIS'a. Poproś Cię o pomoc - zgódź się a on przyłączy się do Twojej drużyny. Skompletuj następnie drużynę (pamiętaj o umiach - lista umi w poprzednim numerze). Popłyn do KAKU, wejdź do LIQUOR STORE, zjedź na dół i zagraj z GASPAREM - musisz wygrać co najmniej 5000 aby przyłączył się do Ciebie. Idź teraz do GREAT FOREST i znajdź wejście do lasu. Spotkasz tam VIKI, którą weź ze sobą a następnie odnajdź drogę do wioski. Po rozmowie z psem wojownikiem wyjdź z wioski i odszukaj "drzewo elfów" (na południu od wioski). Wejdź po drabinie po sekwencji udaj

się do domu na północy wioski i pogadać ze starym elfem. W więzieniu porozmawiaj z VALERIA'ą, następnie podesjdź do drzwi po prawej a SYLWINA wypuści Cię z więzienia a Ty zgódź się pomóc jej w uratowaniu wioski. Wyjdź z wioski a spotkasz VALERIA'ę, która przyłączy się do Ciebie. Udaj się w góry (na wschód od wioski) - spotkasz tam psa wojownika, a następnie udaj się do wioski (VILLAGE OF THE DWARVES). Udaj się do sklepu z bronią, spotkasz tam MEESE - weź go ze sobą (przy okazji ulepsz swoje uzbrojenie). Idź do domu położonego na północnym krańcu wioski. Spotkasz tam generała, zgódź się na potyczkę. Wyjdź z wioski i idź na północ - znajdź wejście w skałach. Idź na dół aż dojdiesz do dźwigni (przelaz: lewą i prawą) i kontynuuj podróż. Dojdiesz do latających płyt (zagadka jest prosta więc nie jej nie opisujemy) i idź dalej w dół. Dojdiesz do kolejnej lamigłówki i naciskaj kolejno kwadratowe przyciski (lewy, prawy, prawy, lewy, lewy, lewy, prawy, prawy). Dojdiesz w końcu do BOSS'a, którego musisz zabić. Wróć do generała, porozmawiaj z nim a następnie wróć do VILLAGE OF THE ELVES. Wracając przez góry zobaczysz wioskę elfów doszczętnie zniszczoną. Wejdź do niej, wyjdź i wejdź ponownie a spotkasz TEMPLETON'a, która się przyłączy, dostaniesz od niej mapę dzięki której łatwiej Ci się będzie poruszać. Wróć do GREAT FOREST, spotkasz tam psa wojownika, który przyłączy się do Twojej drużyny w zamian za VALERIA'ę. Po sekwencji stoczysz walkę z wojskami imperium. Kiedy znajdziesz się w zamku idź do góry, stocz walkę ze smakiem i znajdź generała Kwanda Rosman - porozmawiaj z nim, a następnie stocz z



nim pojedynek. Po wygranej walce nie zabijaj go tylko pozwól mu się przyłączyć. Udaj się następnie do GREAT FOREST i poszukaj nowych ochotników do wyprawy, w domu na

dole jest GON, w domu na górze po prawej jest PU SU LU (musisz zapłacić 10000 za jego posiłek). Idąc do zamku

porozmawiaj z VIKI i teleportuj się do TEIEN, skąd udaj się na południe do wioski RIKON. Wejdź na pierwsze piętro

(CHAPMANN'em), który też się przyłączy. Następnie odszukaj KIMBERLY, da ci jej list podziękowań, przyłączy się do ekspedycji. Idź dalej do hotelu i porozmawiaj z MINA'ą, która przyłączy się do Ciebie jeśli z nią zatańczysz (UWAGA: musisz mieć ubrane TOE SHOES, jeśli ich nie masz kup w sklepie obok). Następnie znajdź ALBERT'a, który okaże się przychylną TESLA'ą - przyłączy się do Ciebie. Wróć do zamku, porozmawiaj z MATHIU i wróć do ANTEI. Stamtąd idź do SONIERE (na południe), wejdź do zamku. Odnaź wesołego i ułoiń LIUKAN'a. Wracając zabierz cenne rzeczy GREMIO'wi, gdyż niedługo on zginie. Po sekwencji i odpoczynku wyjdź z pokoju i udaj się do MATHIU. Porozmawiaj z nim - w trakcie rozmowy przyłączy się LIUKAN. Po stoczonym walce przejdź się po domu

MILICH
OPPEN-
HEIMER - wy-
bacz mu i po-
zwól przyłą-
czyć się do drużyny.
Po sekwencji
udać się na
czwarte piętro
zamku, spo-
tkasz tam KAI
SUMI, która
także przyłączy

się do drużyny. Będziesz teraz musiał stoczyć walkę ze swoim ojcem - zaznaczamy, że walka jest z góry przegrana (jest to zgodne z akcją gry). Uda Ci się jednak uciec - podczas ucieczki PAHN zostanie aby zatrzymać posąg. W zamku spotka się MATHIU, który poradzi Ci abyś odpoczął. Po sekwencji wróć do pokoju, gdzie urzęduje MATHIU i porozmawiaj z FLIK'em. Odnaź SANCHEZ'a i jego drużynę (pamiętaj aby zabrać TAHER'a) i udaj się na przystań i porozmawiaj z GEN'em, popłynij na północ do KIROV,

wstąp do KOUAN - LORELAI przyłączy się. W zamku zejść piętro niżej, wejdź do głównego pokoju, gdzie FLIK będzie domagał się spotkania z ODESSA'ą - MATHIU powie, że ODESSA nie chce i poprosi Cię o pozwolenie aby mogli opowiedzieć o całym zajściu. Zgódź się. FLIK uda się do KAKU. Porozmawiaj z MARIE, która powie coś o kucharzu, którego potrzebujesz (informacja ta jest potrzebna, więc eż nie pojawi się spróbuj, póki nie idź do KAKU do domu z dwoma strażnikami, tam porozmawiaj z KAKU'em, który się przyłączy. Wróć do zamku porozmawiaj z FLIK'em, wysłuchaj planów wojennych i ruszaj do wsi. Po wygranej walce rozpocznie się kolejna, którą przegrasz. Będziesz musiał trochę rozpoznać teren. VIKTOR i FLIK pomogą Ci, GREMIO zapyta czy może się z wami zgodzić. Teraz porozmawiaj z MATHIU i weź jeszcze dwie postacie. Zejdź z mostu i wejdź jeszcze raz a KAI przyłączy się. Spotkasz również QUANCY, który nie będzie chciał się przyłączyć (dopóki twój drużyna nie będzie liczyła 90 postaci). Zejdź z mostu i idź na północ do TEIEN. Wejdź do hotelu, znajdziesz tam HELEN, którą weź ze sobą. Otwórz skrzynię - w jednej z nich znajdziesz lustro, które po użyciu teleportuje Cię do zamku (bardzo przydatne). Idź na trzecie piętro i wymień skład drużyny tak, aby znaleźli się w niej LEPANT i JEPPO. Popłynij do KAKU, porozmawiaj z MEG (dziewczynka przed hotelem), która przyłączy się do wyprawy. Następnie udaj się do SEIKA, wejdź do hotelu i porozmawiaj z ANTONIO (jeżeli nie będzie się chciał przyłączyć, będziesz musiał jeszcze raz porozmawiać z MARIE), następnie zagadaj do SHEENA'y, która się także przyłączy. Wróć do zamku (używając lustra).

hotelu i porozmawiaj z LOTTE, która poszukuje kota (to ten zwierzę, który przechadza się po KAKU). Idź do budynku w zachodniej części wioski z YABBA'ą, który zajmuje się rozpoznawaniem rzeczy, przyłączy się on jednak wtedy, kiedy przedstawisz mu rzecz, której nie będzie w stanie rozpoznać. Popłynij teraz łodzią na południe, aż zobaczysz wir wodny (dotknij go) i wróć do RIKON i udaj się do TEIEN. Idź do domu, u góry po lewej, i porozmawiaj z GEN'em. Zapytaj go o specjalną łódź, dzięki której, będziesz mógł przepłynąć przez wir wodny, wtedy przyłączy się on do Twojej drużyny. Idź do domu obok, będzie tam KAMANDOL, z którym porozmawiaj - da Ci on silnik oraz przyłączy się do wyprawy. Wróć do RIKON, po sekwencji wejdź na pokład statku i popłynij w kierunku wiru wodnego. Tym razem przepłyniesz bez żadnego problemu i dopłyniesz do LIUKAN'S HERMITAGE. Porozmawiaj tam z dziadkiem (LIUKAN), po krótkiej sekwencji wejdź do domu i ze skrzyni weź BLACK PAINT. Wróć do zamku, wejdź na czwarte piętro i porozmawiaj z MATHIU. Poprosi Cię abyś odnaź dwóch jego przyjaciół: KIMBERLY i TASLA. Udać się teraz do TEIEN, idź do wioski ANTEI (na zachód od TEIEN). Po lewej stronie znajdują się trzy domki - idź do tego po prawej i zwerbuj JEANE, następnie idź do domu poniżej i porozmawiaj z właścicielem



tam idź do hotelu i znajdziesz tam GEORGES'a. Aby się przyłączył musisz pobić rekord czasowy w układance. Następnie wyjdź i poszukaj dziewczyny, która pierze - przyłączy się jednak wtedy, kiedy przyniesiesz jej fryzję. Idź więc do faceta stojącego u góry, porozmawiaj z nim, okaże się że ma

Niech Cię prowadzi do Ciebie za olej sojowy i dź
... ..
... ..
... ..
wymieni go za sól iść do dziewczyny
... .. na nadbrzeżu która ma sól
jednak do Ciebie są YARDSTICK Wychd
... ..
i porozmawiaj tam z gościem, który ma
YARDTICK, ale nie da Ci go ponieważ
potrzebuje cukru iść do sklepu, kup
... ..
w odrotnym kierunku (każdemu daj to
co potrzebujesz) Na końcu, kiedy dasz
... .. przyjdzie się ona do
Twojej drużyny Wyjdź z miasta i idź na
północ aż dotrzesz do KALEKKA, tam
... ..
LEON SILVERBERG'a, który przylączył
... ..

1 a r m e r a
(BLACKMAN)

1. 1. 1. 1. 1. 1.
 2. 2. 2. 2. 2. 2.
 3. 3. 3. 3. 3. 3.
 4. 4. 4. 4. 4. 4.
 5. 5. 5. 5. 5. 5.
 6. 6. 6. 6. 6. 6.
 7. 7. 7. 7. 7. 7.
 8. 8. 8. 8. 8. 8.
 9. 9. 9. 9. 9. 9.
 10. 10. 10. 10. 10. 10.

wnoskę i udaj się na północ do fabryki (SE CRET FACTORY), po sek

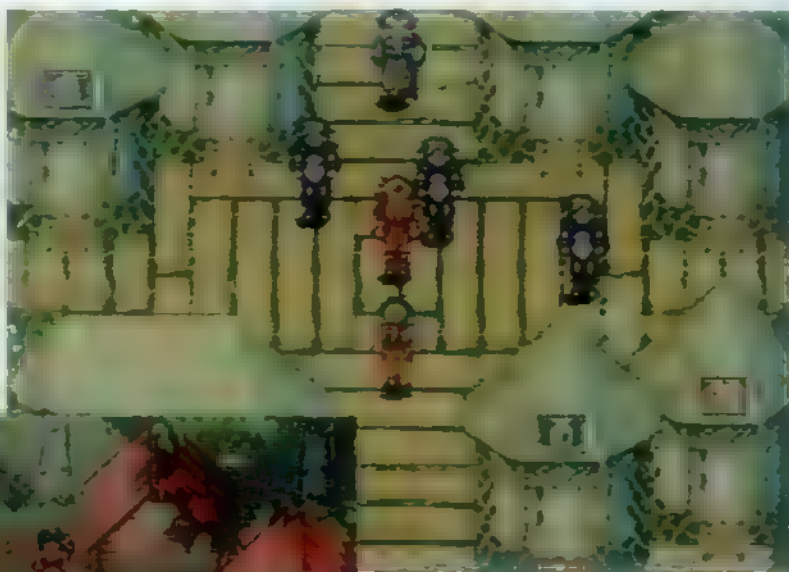
Wejść do fabryki i porozmawiaj z MOSE Następnie podejź do facela w lewym górnym rogu (KAGE) i porozmawiaj z nim - żeby się przyłączył

portu w KIROV i wejdź do dużego domu
KUN TO, który przyłączy się do
drużyny Oglądni sekwencje, po której
MOSE i RONNIE BELL przyłączy się
do drużyny. Z również do MELLOREY

t. dzwoniąca stopnica w
 lewym końcu miasta i daje jej
 "SOUND RUNE" dzięki czemu
 przylączy się także do
 niej. Wkrótce dotarł do
 domu i odpoczął. Jada się
 na spotkanie z MATHIU
 zaproponuje bitwę - zaakcep-
 tuje jego propozycję. Po
 zwycięstwie będzie w mieście
 i wkrótce wróci do swego
 ojca. Po powrocie do
 domu Jada się na czwarte
 piętro i porozmawia z
 przystojnym młodzieńcem
 przed bramą do LORIMAR

za bramę i wróc z powrotem
a spotkasz KIRKE Idź na południe aż
dojdiesz do wioski WARRIOR'S VIL-
LAGE, tam spotkasz HIX'a, TEN-
GAAR'a i ZORAK'a Po sekwencji wejdź
do domku u góry i porozmawiaj z

ZORAK iem po kolejnej sekwencji porozmawiaj z VICTOR'em stojącym w sypialni. Nazajutrz wyjdź przed dom



RUNE'm następnie odnajdź wielki miecz, podejđ do niego a coñniez się w czasie Po sekwencji porozmawiaj z dziadkiem (VILLAGE CHIEF). Po sekwencji idź za dziadkiem do domu, po kolejnej sekwencji rozejrzy się po wiosce i potwierdź skrzynie. Udać się do schodów, z których przyszedłeś, weź TED'a ze sobą i wróć do miejsca gdzie jest miecz. WIKTOR weźmie miecz a Ty wróć przez jaskinię do wyjścia. Wejđ do świątyni i odnajdź HUGO i daj mu WAR SCROLL, w zamian za to przyłączy się do drużyny. Idź w prawo do MORGAN (dziewczyzna z magiczną kulą) i weź ją ze sobą. Wróć do WARRIORS'VILLAGE. Porozmawiaj z ZORAK'iem idź do sklepu po lewej i porozmawiaj z WINDOW'em, daj mu WINDOW RUNE, a przyłączy się do Ciebie. Porozmawiaj ze sprzedawcą i kup RED FLOWER. Teraz powiniene

a spotkasz NECLORD'a, z którym będziesz musiał stoczyć walkę. Leś ona z góry przegiana, więc nie ma żadnych czarów i lekarstw. Po sekwencji idź do ZŁORAK a to ty skieruj Cię do świątyni QŁON. Nim się do niej udasz zażę w irzy kubki z MARCO - musisz wygrać kilka razy (trochę to potrwa), kiedy Ci się to uda ona przyłączy się do Ciebie. Udać się następnie na zachód do QŁON. Wejść do chaty i porozmawiaj z FUK ENem, który także się przyłączy.



następnie wejdź do tunelu. Możesz w nim znacznie poprawić swoje doświadczenie walcząc z napotkanymi przeciwnikami. Jednocześnie w lokalach spróbuj odnaleźć dwa akty

się przytaczają. Jeśli nie to musisz zwiększyć level a'fów. Teleportuj się do RIKON. W hotelu na piętrze znajdziesz LOTTE, która chce abyś znalazł jej kota. Idź do KAKU złap

biegającego tam kota i wróć do RIKON LOTTE przyłączy się. Wróć do zamku, zmień członków drużyny (weź MELCH) i udaj się do SCARLETICIA. Na parterze odnajdź IVANOV'a, a na pierwszym piętrze KASIOS'a - którzy się przyłączą do wyprawy, a następnie udaj się do ANTEI. Zwerbuj chłopca o imieniu OLON, idź do hotelu, gdzie na pierwszym piętrze znajdziesz ESME RALDA'ę, która przyłączy się w zamian za "OPAL" (jeżeli go nie masz, musisz stoczyć kilka walk w SONIERE). Idź następnie do TEIEN, gdzie na brzegu stoi EIKEI, porozmawiaj z nim a on się przyłączy (Twój stopień doświadczenia powinien być pomiędzy 40 a 50). Idź do hotelu i w sklepie kup "YELLOW FLOWER SEEDS". Wróć do zamku, zmień członków drużyny w/g własnego uznania i udaj się do RIKON. Tam w sklepie kup "BLUE FLOWER SEEDS" i udaj się do OLON. Tam porozmawiaj z ZEN, która przystanie do Twojej drużyny. Po zebraniu ludzi możemy udać się wreszcie na pojedynek z NECLORD'em. Wróć do WARRIORS' VILLAGE a stamtąd na idź na południowy zachód do NECLORD'S CASTLE. Po

południowy zachód (DRAGON'S DEN). Niestety strażnik nie wpuszcza Cię więc idź do ANTEI, gdzie będzie VINCENT de BOULE - porozmawiaj z nim i wróć do jaskini. Przed jaskinią spotkasz VINCENT'a, z którym porozmawiaj, następnie odsuń kamień i wejdź do jaskini. Spotkasz w niej MILIA FUTCH po sekwencji udaj się za nimi. Wyjdź z jaskini i idź do DRAGON KNIGHT'S FORTRESS, po prawej stronie zamku chowa się FUMA (przyłączy się), następnie wejdź do zamku i porozmawiaj z KREUTZ'em (stoi pod ścianą). Wejdź po schodach, po sekwencji przyłączy się MILIA. Idź do smoczego zamku (DRAGON KNIGHTS' FORTRESS) i podejdź do czerwonego smoka, który zabierze Cię do miejsca przeznaczenia (SEEK VALLEY). Idź przez jaskinię aż dotrzesz do wieży, kul, którą musisz unieść i idź dalej, aż spotkasz WINDY i TED'a, który poprosi o zwrot swojego RUNE'u (oddaj mu go). Wróć do DRAGON KNIGHT'S FORTRESS, porozmawiaj z JOSHUA'ą i po sekwencji będziesz sterował FUTCH'em. Idź na dół i podejdź do fioletowej rośliny po prawej, po

następnej sekwencji znajdziesz się w zamku. Ponownie wejdź na górę i porozmawiaj z JASHUA'ą, który razem z FUTCH'em przyłączy się do dru-

żyny. Idź na dół i spotkasz KASIM HAZIL'a. Ty udaj się z powrotem. Po drodze (w NORTHERN CHECKPOINT) spotkasz MAX'a i SANCHE'a, którzy się również się przyłączą. Kontynuuj swoją podróż do zamku. Wejdź na czwarte piętro, porozmawiaj z MATHIU i po dłuższej sekwencji zejść na dół do łodzi i rozpocznij bitwę. Po wygranej bitwie zbierz ludzi, zaopatrz się w medycynę i wejdź do zamku. Po rozprawieniu się z ogromną "muszlą" i SONYA'ą wyjdź przed zamek. Po sekwencji wróć do zamku, zejść do podziemi i zaproponuj SONYA'y przyłączenie się do drużyny. Aby wygrać ostateczną bitwę musisz zebrać jeszcze kilka postaci. Zdobądź więc ze sobą TAI HO i YAM KOO (oni muszą być) i jeszcze kogoś. Popłynij następnie łodzią na zachód od zamku, aż dotrzesz do wyspy (PIRATES' FORTRESS). Spotkasz tam ANJI, LEONARDO i KANAK'a, jednak przyłączy się oni dopiero wtedy kiedy wygramy z nimi walkę. Udaj się teraz do GARAN i porozmawiaj z QUINCY, która także się przyłączy. Idź następnie do zamku NECLORD'S CASTLE, odnajdź kaplicę i porozmawiaj z PESMERGA'ą, która się przyłączy. Następnie wejdź do zamku i odnajdź tajemne przejście, za którym będzie CROWLEY. Wróć do zamku, zmień drużynę tak, aby znaleźli się w niej MOSE, MAAS, MEESE, MOOSE. Udaj się do DRAGONS' KNIGHT FORTRESS a stamtąd na smoku do SEEK VALLEY. Odszukaj tam domek, w którym mieszka MACE, weź go ze sobą i wróć do swego zamku. Porozmawiaj z MATHIU i każ mu przygotowywać się do bitwy. Po sekwencji porozmawiaj z nim raz jeszcze i wtedy rozpocznie się bitwa. Po wygranej bitwie i kolejnej sekwencji wybierz najlepszych ludzi do drużyny i rozpocznij walkę z AINGIDE'm. Po wygraniu walki musisz przedstawić się przed zamek do finałowej walki z trójgłowym smokiem. Przygotuj więc wszystkie swoje nastrożone kapek i

stawa i spróbuj wygrać, a nie jest to naprawdę łatwe... Potem pozostaje już tylko oglądnięcie końcowej sekwencji. Powodzenia

Aju & Szufelka



sekwencji HIX będzie chciał się przyłączyć, więc odłącz jednego ze swoich ludzi i weź HIX'a ze sobą. Idąc przez zamek spotkasz człowieka, który udzieli Ci informacji za opłatą, daj mu jak najmniej. Odnajdź pomieszczenie z czterema obrazami PEASANT GIRL (3), CHESTNUT TREE

(1), GIRL IN THE EARLY AFTERNOON (2), KING OF THE NIGHT (4) - cyfry przy nazwach odpowiadają kolejności ich przełączenia. Otworzy się tajne przejście, kontynuuj podróż przez zamek aż spotkasz się z NECLORD'em (musisz być bardzo dobrze przygotowany aby go pokonać). Po krótkiej sekwencji wyjdź z zamku gdzie obejrzyj następną sekwencję - przyłączy się TENGAAR a VICTOR opuści Twoją drużynę. Udaj się do zamku wejdź na czwarte piętro i porozmawiaj z MATHIU, następnie dołącz ludzi do drużyny (ważne aby znalazł się w niej LIU KAN). Udaj się teraz do SCARLETICIA i idź na



zamy MILIA zaproponuje Ci odwieszenie do zamku więc zgódź się. Wejdź na czwarte piętro i obejrzyj sekwencję MATHIU zaproponuje trening Twoich oddziałów, zgódź się na to, lecz po chwili podejdzie on do Ciebie na osobności i przełoży trening na dzień następny. Po przespanej nocy idź do MATHIU i wyruszyć na bitwę. Po wygranej walce możesz przyłączyć GRIFFITH'a, więc zrób to. W zamku dołącz trzy postaci do drużyny i udaj się na północ do zamku MORAVIA'y. Wejdź do zamku i idź przez zamek aż odnajdziesz więźniów (m.in. WARREN'a i VICTOR'a (przyłączy się oni do Ciebie)). Po sekwencji przyłączy



VANDAL HEARTS

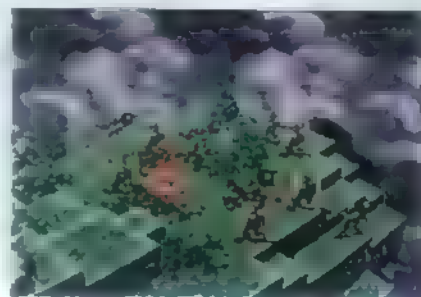
Sostageria. Ten zżyny kraj w sercu zaginionego kontynentu przez ponad tysiąc lat był rządzony przez świętą dynastię Ashan potomków mesjasza Toroah. Jednak kraj pogrążył się w chaosie, tonąc w korupcji i deprawacji, zapomniał święte nauki mesjasza. Jednego dnia, uciskany lud powstał i pod jego przywództwem mędrca Arrisa zbrojnie przeciwstawił się władzy królewskiej. Sukcesy Armii Wyzwolenia doprowadziły do powstania republiki Ishtarii. Jednak Arris tajemniczo znikł. Teraz, 15 lat po rewolucji, widmo wojny znów zagraża Ishtarii.

Rozdział I : A premonition of war

W Sostagerii rozpoczyna się atak armii grupy bandytów na trzy zakapturzone...

Spitesa. Po kłóliwej rozmowie z ich dowódcą, Kanem, dostaniesz zadanie rozprawienia się z resztą royalistów ukrytych w kościele. Nagle przed tobą pojawiają się potwory wywołane potężną magią. Otwórz pobliską skrzynię, a zdobędziesz lecznicze zioło. Swoje działania oprzyj na Diagu. By opuścić zwodzony most stanią na wystającej kostce i użyj opcji "EXAMINE". Łuczników zabij Ashem lub Clintem. Po dotarciu do kościoła rozpocznij negocjacje z hrabią Rolandem Claymorem. Zostaną one przerwane brutalną interwencją Kane'a. Następnego dnia spotkasz się z Dolfem, od którego dostaniesz tajemną mapę odnalezienia Magnusa Dunbara. Zaginął on 3 miesiące temu na wyspie Gilbaris. Udać się do ruin pałacu dynastii Ashan. Na miejscu zostaniesz zaatakowany

się do Ciebie, a wraz z nią jej wychowawca Huxley. Rusz w dalszą podróż. Droga przez most Rhine zagrozi Ci banda rozbójników. Po wybuchu pierwszej części mostu zostaniesz zmuszony do podjęcia walki. Dodatkowym utrudnieniem będzie stopniowo wysadzany most, co narzuci Ci taktykę nieustannego parcia naprzód. Uwaga! Na nietoperze - ich



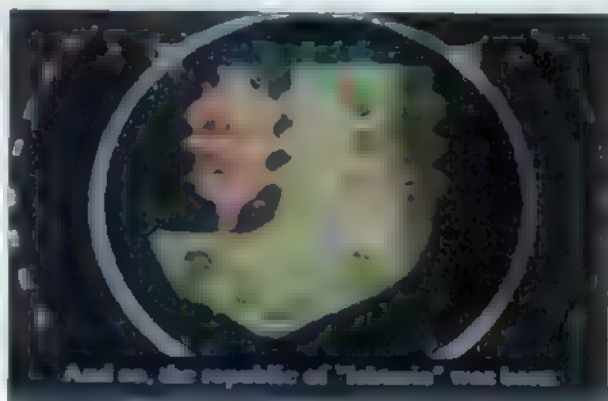
atak mogą wywołać zatrucie, które możesz usunąć eliksirem (ma go Huxley). Na początku ustaw się w linii od dwóch pól przed maksymalnym zasięgiem ruchu Clint'a i stopniowo posuwaj się do przodu. Za linią trzymaj Huxleya, który dysponuje czarem odnawiającym energię zwirową (Healing - możesz użyć go cztery razy w tej walce). W trzeciej turze otrzymasz posiłek (a raczej posiłek) - łucznickę Kirę

Wulfstan. Pchnij ją (Push) kamieniem na nietoperza, a później go dobij. Drugiego nietoperza porzucisz w 4. turze przed walką, gdy Kirę on zaatakuje. Teraz wspomóż Kirę walczącą na moście. Po walce Kirę wyrazi chęć przyłączenia się do drużyny - zgódź się (pierwsza odpowiedź). W nocy dojdzie do rozmowy między Ashem a Elem. Okaze się, że dziewczynka jest adoptowana przez Magnusa. Poznasz też historię

W tym momencie ukazuje się trójka bohaterów - Diego Renault, Clin Pickard i Ash. Ash jest głównym bohaterem. Wszyscy z trzeciego plutonu...

W tym momencie ukazuje się trójka bohaterów - Diego Renault, Clin Pickard i Ash. Ash jest głównym bohaterem. Wszyscy z trzeciego plutonu...

przez gołemy. Po zabiciu pierwszego otwórz skrzynię na południu planszy. Następnie zajmij pozycję na szczycie schodów, gdzie spokojnie obronisz się przed goniącymi Cię gołemami. Później wykonaj resztę wrogów. Po wygranej walce zobaczysz twórcę gołemów - Eleni Dunbar, córkę Magnusa. Przyłącz





czterech polach z pentagramem możesz się uciec. Łucznikami dobij statuy i zaczekaj na podjeście Bloodghostów - tych też potraktuj strzałami. Walka zakończy się, gdy wszystkimi postaciami dojdiesz pod bramę. Przed wejściem potwierdź swoją gotowość

obszar. Zmasowany atak skierowany w Magnusa powinien załatwić go w edziej turze. Powagony Magnus wróci do normalnego stanu - zostanie złamana klatka magicznego kamienia. Wskazanie w celu odnalezienia go został wysłany na Gibraltar, nie wiedząc, do czego może doprowadzić jego odnalezienie. W momencie, gdy Magnus będzie miał wyawę zleceniodawcy, ugodzi go strzała. Została ona wypuszczona z ręki Kane'a. Na szczęście nie zadała śmiertelnej rany. W tym momencie pojawi się Dolf - główny sprawca tego

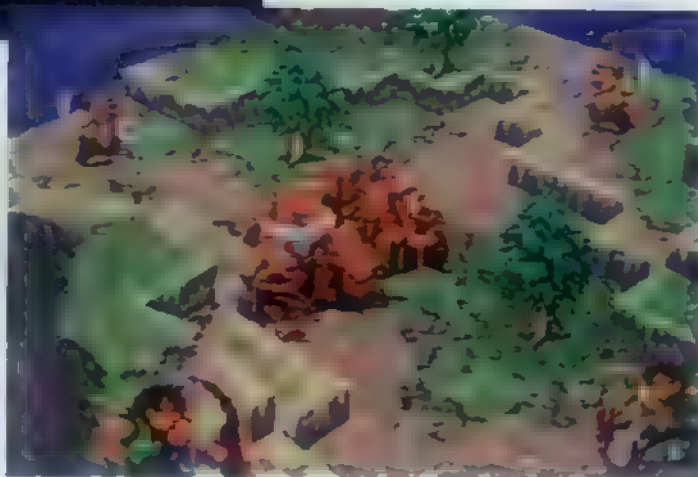
zamieszania. Ogłosi Huxleya, Elana współwinnym Magnusa, za co rozkaze wtargnąć do więzienia. Przeciwstawia się temu Ash. Jednak gdy Dolf wyjaśni, że za to może być posądzony o zdradę, jak jego ojciec zdrugotany Ash da za wygraną. W nocy przelata w stronę Ashu górę wyruszy samotnie w kierunku ruin, by odbić

złoty rozstrzygnięta, gdy ty i twoja grupa dotrzesz do głównej na pomoc zaatakowanym. Dowiesz się, że Dolan, Sara i Amon byli w grupie badającej ruiny, a przedtem przedtem, Dolan zmienionymi w potwory. Szepedyja miała odnieść swoją śmierć do udowodnienia, że Targh nie jest tylko legendą. Dato by to pewne, pierwszy dyktando Ashan do ciebie i na powrót. Opuść wioskę i pójź do Toris Beach. Nagle zostaniesz otoczony i

zabijany. Podejdź Elanowi i powiedz, że na północ i zająć zary Piercing Roy na golemie i dwóch żołnierzach. Cierpić i Kirą dobieg. Uwaga by nie stanąć na bagnach, gdyż wywołują zatorze. Podziel się na dwie grupy i zaczekaj, aż wróg się zbliży. Trzymaj się tak, aby Shontempy nie mogły do Ciebie strzelać. Gdy wróg będzie w twoim zasięgu, przystap do niego z ogniem. Po gawędzie przy ognisku i rozmowie Clint z Kirą, Diego opowie smutną historię Clint. Trzy lata temu zabito jego dziewczynę, by zadać cios Clintowi. Od tego czasu obwinia się za jej śmierć. Dlatego tak dużo uwagi poświęca Kirze, która walczy jak gdyby nie miała nic do stracenia. Kirą idą się do ruin zaimu. Zanim dostaniesz się do wnętrza będziesz musiał przebiec się przez straż. Podziel się na dwie grupy - sześć osób w pierwszej i cztery w drugiej. Pierwszą pójź w stronę północnego, drugą południowego przełącznika. Jeśli będziesz szedł pod murem o unikniesz ostrza. Podążaj z sobą sprzężone - gdy jeden się podnosi, drugi się upuszcza. Po dostaniu się na górę dokonaj masakry Shontempów, zbierz skarb i pchnij kulę. Na

wybierając drugą odpowiedź. Wewnątrz spotkasz Generała Magnusa. Nagle ulegnie on strasznej metamorfozie i wywoła armię potworów. Stań z nim do walki. Podejdź całą grupą o dwa pola i zakończ kolejkę. Pozbądź się pierwszych wrogów, wycofany. Po chwili do ataku zostanie poszczona druga linia wrogów. Po rozbiciu jej rusz do ataku. Kiedy przeciw Tobie wystąpi Magnus, rozwin tyralierę, gdyż dysponuje ona czarem Rainbow Storm, który pokrywa całkiem spory

Magnusa resztę. Podążaj za nim Diego, Grog, Clint, Dolf, Amon i Sara. Cała rozmowa między nimi zostanie podsłuchana przez Kirę. Przed wejściem zobaczysz grupę psów strażniczych. Masz je zabić, będą uciekać, by kogoś nie zaalarmowały. Masz na to szesć tur. Po prostu rozwin szysk i spychaj je pod bramę, mordując każdego po drodze. Tymczasem w więzieniu rozegra się scena rozmowy Magnusa z córką. Okaze się, że generał szuka kamienia, by przeciwstawić się



Helw Spitasow jest pewnie ze Hel
szykuje zamach stanu. W tym
momencie wejdzie Ash i uwolni całą
tropę. Jednak przed wejściem będzie
na już czekała straż. Hel i Dolf z
na przemyt kamieniem. Prawdziwy
szok wywoła Kira, która okaże się
szpiegiem - przekazywała Dolfowi
wszystkie informacje o ruchach grupy
Nage. Magnus przestraszył się
resztkami mały przeciwstaw się
magnicznemu kamionowi. Zjawił się
dwóch mocy wywołali wstąpił
Przedziwny który wejdzie Magnusa
Groga, Sare i Asha

Rozdział III Escape to tomorrow

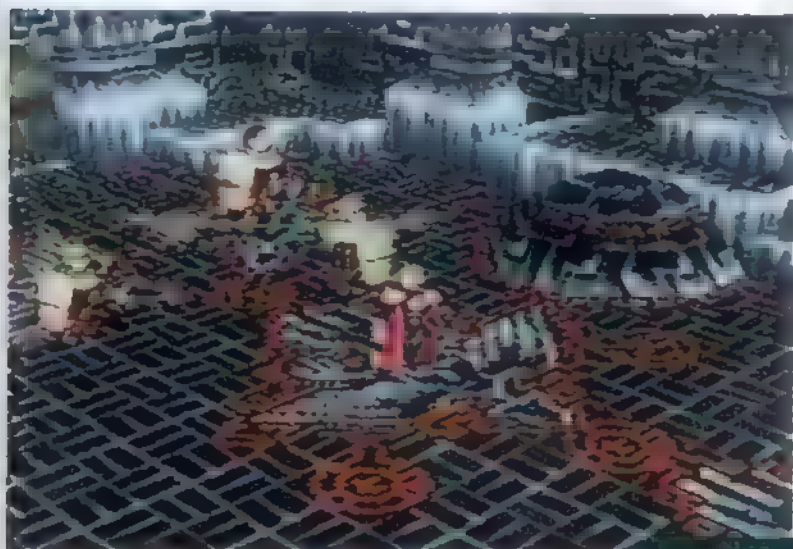
Do wiadomości publicznej zostanie podane, że Magnus został zabity z rąk terrorystów, co skompromituje siły bezpieczeństwa. Hel zostanie wybrany premierem i używając zagrywek politycznych doprowadzi do końca obojętą. Ostatecznie przeprowadzi zamach stanu i zostanie władcą Ishtar. Tymczasem czwórka bohaterów wciągnięta przez wir, znajdzie się w nieznanym miejscu. Tu nastąpi koniec życia Magnusa - w ostatniej przemowie nakaze Ci odzyskać magiczny kamień. Połowanie Magnusa zaatakują dwaj delfini głowy i zginą. Wtedy spójrz na ekran i zobaczysz na ekranie

An aerial photograph showing a large, rectangular, multi-story building complex, likely a government or institutional structure, surrounded by a wide, paved area and greenery. The building has a light-colored facade and a flat roof. The surrounding area includes a large, paved plaza and some greenery. The image is somewhat blurry and has a low resolution.

Okazuje się, że wasza nieobaczność trwała trzy lata! W tym czasie kraj się zmienił i ludzie są wrogo nastawieni do Hela. Ash wpadnie na pomysł zaatakowania więźniów i p...

Kohl

Dokończenie opisu gry „Vandal Hearts” zamieścimy w następnym numerze.



Widział, wpadł na sznur
słabości bitwy Oddzia-
ły, będąc atakiem
wobec Ułanów, Huxleya
Diega i Dolfa Grupa
Asha stała na pier-
wszym pojeździe,
Dolfin podzielił po-
dniecia kładka i zabij-
wiał, dopóki Dolfinem
pchnięto kulę i dobił
wroga, Huxleyem
zbił skarb, przepy-
słab, wczesności kła-
krew. Po zdobyciu



Test Analogowego Pada SONY

Standartowy joystick SONY dołączany do każdego PlayStation był do tej pory jednym z najwygodniejszych kontrolerów dostępnych na rynku. Jego perfekcyjnie obrane kształty i system rozmieszczenia przycisków sprawiają, że bardzo szybko się do niego przyzwyczajamy i nie chcemy już grać na niczym innym.

PlayStation jest jednak konsolą zaprojektowaną przede wszystkim z myślą o grach trójwymiarowych, w których dokładne sterowanie jest bardzo istotną sprawą, dlatego SONY postanowiło wprowadzić na rynek nową, ulepszoną wersję swego podstawowego joysticka.

1. WSTĘP.

Do tej pory na rynku istniały już trzy rodzaje analogowych kontrolerów do PlayStation. Pierwszym z nich był duży, analogowy joystick firmy SONY, który nie zdobył sobie jednak większej popularności, zapewne ze względu na swe rozmiary i stosunkowo małą ilość gier w pełni wykorzystujących jego walory (nadawał się on praktycznie jedynie do symulatorów lotu). Drugi rodzaj to kierownice, które także wykorzystywane mogą być jedynie przez jeden rodzaj gier - wyścigi samochodowe. No i w końcu bardzo ciekawy joystick analogowy "neGcon" wyprodukowany przez NAMCO. Znakomicie nadawał się on do gier wyścigowych, jak i symulatorów, jego walory wykorzystywały także bijatyki NAMCO (TEKKEN 2 i SOUL BLADE). Brakowało nam jednak ciągle dobrego analogowego kontrolera do coraz bardziej popularnych ostatnio przygodówek i platformówek 3D i oto SONY ponownie stanęło na wysokości zadania wypuszczając swój kolejny produkt.

2. WYGLĄD.

Kształtem nowy joystick bardzo przypomina swego doskonałego poprzednika.

Analogowe manetki umieszczono po wewnętrznych stronach rączek, które dla wygody trzymania nieznacznie wydłużono. W ten sposób joystick idealnie dopasowuje się do kształtów dłoni, a kciuki same łagodnie opadają na manetki. O praktyczności tego rozwiązania możemy przekonać się szczególnie po kilku godzinach grania, kiedy nasze palce nie czują żadnego zmęczenia, nadgarstki nie boją i nie cierpią nam dłoń. Osobiście miałem nikłą przyjem-

ność grania na analogowym kontrolerze z NINTENDO 64, którego na początku nie potrafiłem nawet poprawnie chwycić (wygodniej mi się grało ze skrzyżowanymi rękoma, gdyż w żaden inny sposób nie potrafiłem zmusić swoich palców do dokładnego kierowania analogową manetką) i uważam, że rozwiązanie zastosowane w joysticku SONY jest o wiele, wiele lepsze.



3. TRYBY PRACY.

Joystick posiada trzy rodzaje sterowania wybierane przyciskiem ANALOG, które możemy przełączać w dowolnej chwili. Umieszczona poniżej przycisku dioda informuje o włączonym trybie. Kiedy jest ona zgaszona, mamy do dyspozycji standartowy joystick, a analogowe manetki są wyłączone. Uaktywniają się one dopiero w dwu pozostałych trybach. Dioda świecąca na kolor czerwony oznacza, że jesteśmy w trybie "joypad analogowy". Jest to podstawowy i chyba najciekawszy tryb sterowania, zaczyna wykorzystywać go już coraz więcej nowych gier wy-

chodzących obecnie na rynek. W trzecim trybie pracy (zielony kolor diody) możemy grać w gry wykorzystujące opisywany wcześniej joystick analogowy SONY. Tryby pracy kontrolera możemy swobodnie przełączać podczas grania, gdyż większość gier sama wykrywa rodzaj podłączonego kontrolera i przechodzi w odpowiedni tryb, a jeśli któregoś z nich nie akceptuje, to pad po prostu zaczyna nie reagować na nasze ruchy.

4. OPROGRAMOWANIE.

W tym miejscu nasuwa się pytanie o gry wykorzystujące możliwości nowego kontrolera, bo przecież nawet najlepszy sprzęt jest nam do niczego nie przydatny, jeśli brakuje oprogramowania, które z niego korzysta. Spokojnie, nie mamy się o co martwić, nowy joystick jako oficjalny produkt SONY będzie coraz częściej używany w powstających grach, o czym przekonałem się choćby na tegorocznych targach ECTS.

A do tego czasu możemy uruchomić tryb „joystick analogowy” (sygnalizowany zieloną diodą) i odkryć na nowo starsze już tytuły wykorzystujące ten system, jak choćby DESCENT 2, MECHWARIOR 2 czy RAGING SKIES. W ostatnim czasie pojawiły się także albo łada moment wejdą na rynek pierwsze gry obsługujące także główny tryb tego joysticka (z zapaloną czerwoną diodą), pozwalające na zdecydowanie dokładniejsze i wygodniejsze sterowanie. Poniżej przedstawiam listę tych najciekawszych:

ACE COMBAT 2, BUSHIDO BLADE, COLONY WARS, CRASH BANDICOOT 2, CROC, GEX 2, GHOST IN THE SHELL, NIGHTMARE CREATURES, PORSCHE CHALLENGE, RALLY CROSS, RAPID RACER, TOBAL NO.2

Tych wszystkich, którym wydaje się, że kontrola analogowym joystickiem jest czymś zbędnym, bardzo serdecznie namawiam, aby kiedyś spróbowali pograć sobie troszeczkę w któryś z wyżej wymienionych tytułów na tymże padzie, a następnie „przejsięć” się z powrotem na stary joystick. Od razu odczujecie różnicę, bo niemożliwym jest uzyskanie różnych szybkości chodzenia w wymienionych wyżej platformówkach na standartowym kontrolerze czy

tak precyzyjnie kierować naszym samochodem po straszliwych wertepach w RALLY CROSS, jak za pomocą nowego joypada analogowego SONY.

5. WIBRACJE.

Na zakończenie, już bardziej jako ciekawostkę podam informacje, że opisywane joypady sprzedawane w Europie i USA różnią się jednym, drobnym, aczkolwiek niezwykle interesującym szczegółem od swego poprzednika w Japonii. Otóż, ten sam model naszego joypada sprzedawanego masowo w Krainie Kwitnącej Wiśni posiada element wibrujący! Plotka ta na tyle nie dawała mi spokoju, że postanowiłem na własną rękę sprowadzić sobie za "grube pieniądze" japoński model tegoż joypada i okazało się, że... faktycznie, japoński odpowiednik posiada elementy wibrujące. Umieszczone są one w rączkach joypada (wagowo oba joypady są niemalże identyczne), które drżą znacząco w różnych sytuacjach

gry. Choćby w PORSCHE CHALLENGE po zjechaniu z drogi, czy w TOBAL NO.2 lub BUSHIDO BLADE przy zadawanych ciosach. Ale największe wrażenie zrobiły na mnie wibracje w grze ACE COMBAT 2 firmy NAMCO. O ile kontrola analogową gałką to rozkosz dla gracza, którego samolot potrafi czynić cud i cudownie reaguje na najmniejszy choćby ruch, na którą to mogą pozwolić już sobie wszyscy w Polsce, to eksplozja wstrząsów ogarniająca joypad, kiedy dostaniemy się w ogień pocisków przeciwnika jest wprost jak porażenie prądem powodujące natychmiastową reakcję ucieczki z linii ognia, toteż naprawdę szkoda, że SONY zrezygnowało z wibracji przy przenoszeniu tego joypada do USA i Europy. Jednak jak plotka niesie, podobno w Niemczech pojawiły się już w sprzedaży specjalne wibratorki do montowania w europejskich wersjach tegoż kontrolera, więc być może już niedługo wszyscy będziemy mieć możliwość rozkoszowania się impulsowymi wstrząsami w na-

szych dloniach.

6. PODSUMOWANIE.

Moim zdaniem opisywany joypad jest po prostu rewelacyjny, prawdopodobnie już niedługo wykorzystywany będzie standardowo we wszystkich trójwymiarowych grach platformowych i symulatorach, toteż powinien być wzięty pod uwagę jako jeden z pierwszych zakupów po nabyciu konsoli. Bardzo trwałe i wygodne, w pełni kompatybilny z oryginalnym joypadem i joystickiem analogowym SONY, wykorzystywany jest przez coraz więcej gier, przez co powinien stawać się coraz bardziej popularny. Być może już całkiem niedługo każdy będzie mógł wmontować sobie do ręki także japońskie wibratorki, dzięki czemu zabawa stanie się jeszcze pyszniejsza, a o to przecież w tym wszystkim chodzi.

Milego giercowania zyczy
NORBY

listy ✉ listy ✉ listy ✉ listy ✉ listy ✉ listy

Cześć, nazywam się Daniel [...] PSX EXTREME bardzo mi się podoba, jest tani i fajny. Mam jednak kilka uwag - można by zwiększyć liczbę stron, dać więcej recenzji i więcej trików [...] Nie wyjaśniliście o co chodzi w systemie ocen, czy gry ocenia się tylko do pięciu?

Daniel z Mysłowic

Tak, tak nadeszły już pierwsze listy od naszych czytelników, na które odpowiadamy na łamach PSX Extreme oraz listowni. Czekamy na dalsze listy, wszystkie przeczytamy i na wszystkie odpowimy. Najciekawsze oczywiście opublikujemy... Czekamy na list właśnie od Ciebie!!!

Ilość stron jest problemem każdej gazety, jednak będziemy starać się zwiększać objętość pisma, co widać już w tym numerze (więcej o cztery strony), a co do ilości recenzji i tipsów także zauważysz znaczną poprawę. System ocen był największym naszym problemem, ustaliliśmy jednak skalę pięciostopniową (oceny cząstkowe jak i ostateczne), która naszym zdaniem powinna się sprawdzić i dobrze funkcjonować.

Bardzo ucieszyła mnie wiadomość o pierwszej polskiej gazecie poświęconej w pełni Sony Playstation [...] Nie piszę na razie co mi się podoba a co nie, ponieważ jest to pierwszy numer i nic jeszcze nie jest zbyt klarowne.

Tylko proszę zadnej @!% mangi, X-Files, Star Wars czy gier fabularnych [...]

Tomek z Łodzi

Cieszy nas Twoja wyrozumiałość, jak pewnie zauważyłeś zmienił się wygląd stron i kilka innych rzeczy. Nasze pismo poświęcone jest tylko i wyłącznie PSX'owi więc żadnych innych tematów nie zamierzamy i nie będziemy tutaj poruszać.

ludzie listy pisać ✉

listy

lista przebojów

TYTUŁ

1	Tomb Raider	!
2	Soul Blade	!
3	V Rally	!
4	Die Hard Trilogy	!
5	Warcraft II	!
6	Twisted Metal II	!
7	ISS Pro '97	!
8	Pandemonium	!
9	Resident Evil	!
10	Command & Conquer	!

A więc stało się - ruszyła lista przebojów. Jak zaznaczaliśmy w poprzednim numerze powstaje ona tylko i wyłącznie w/g głosów nadesłanych przez czytelników. Głosować możecie poprzez napisanie trzech tytułów gier, które waszym zdaniem są wyjątkowe. Prosimy wypisać je zaczynając od najlepszej, ta dostanie 3 punkty, następna 2 i ostatnia 1 punkt. Kolejność na liście będzie oczywiście zależała od ilości punktów jakie dana gra otrzyma. Wśród uczestników rozlosujemy nagrody - niespodzianki.

Jak zauważyliście, w tym notowaniu przoduje Tomb Raider, zaraz za nim układowa się znakomita bijatyka SOUL BLADE. Na trzecim miejscu znalazły się najnowsze wyścigi samochodowe V RALLY. Chwilowo żadna gra zdecydowanie nie wyprzedziła pozostałych i wszystko jest jeszcze otwarte... nie zwlekaj więc i zgłosz na swoje trzy super-hiper gry, w które zagrywasz się całymi dniami.



Nowość na liście



Pozycja bez zmian



Awans z miejsca X



Spadek z miejsca X

SKALA OCEN

Poniżej przedstawiamy znaczenie piktogramów użytych do ostatecznej oceny gier.



ta gra to tragiczne nieporozumienie



ta grę może kupić tylko wyjątkowy zapaleńiec i wyłącznie na własne ryzyko



ta gra to nawet niezły pomysł, choć mogło być trochę lepiej



ta gra jest świetna, konsola wygląda na nieco przegrzaną a recenzent otrzymał spory rachunek za prąd



absolutne чудо, ta gra jest wspaniała pod każdym względem, praca w redakcji ustala - wszyscy grają

Uwaga:
Ocena końcowa nie musi być wypadkową ocen częściowych



©1997 Fox Interactive